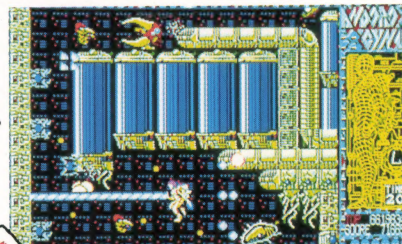
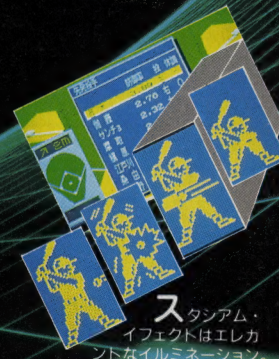
Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS
2
コンピュータゲーム情報誌●ビープ
1988 FEBRUARY 390円
昭和60年4月2日第3種郵便物認可　昭和63年2月1日発行
(毎月1回1日発行) 第4巻2号通巻40号
●今月のパイルドライバー
サンダーブレード
新春バラエティゲーム
ヨヨヨイヨヨヨイヨヨヨイめでてぇな
特集なのだよ
ポン!
徹底研究スペシャル
妖怪道中記●PCエンジン
レインボーアイランド●ビデオゲーム
シャロム●MSX
GAME
特別付録
寿すごろくカレンダー
BEEPライター対抗新春紅白大運動会／新春に占う 新興宗教教祖様大予言／12時間ドラマ「太平洋の嵐」／億万長者の夢 千代田区一周ウルトラゲームクイズほか
ゆらめき、ときめき
ファンタジーゲーム特集
ファンタシースター／ファイナルファンタジー／ファンタジーナイト
©ITARU

ANDROGYNUS
反生命戦機アンドロギュヌス
■アクション・ゲームを超えた初のアグレッシヴ・ゲームの完成
■28通りにも及ぶメイン・キャラクターのパワーアップ・システム
■美しいビジュアルシーンが織り成す壮大なストーリー
デカキャラORG
その憎悪をレーザー砲で打ち砕け!
アクションゲームはテレネット
好評発売中!!
宇宙救世主
アンドロギュヌス
誕生!
"ANDROGYNUS"
その名は「両性具有」を意味する。
だが一体お前は何者なのだ?
「人間?それとも機械?」「女性?それとも男性?」
・「悪漢?それとも救世主?」
唯一はっきりしていることは、お前に与えられた使命
「宇宙転覆ヲ企ム反物質星"ウルド"ヲ破壊セヨ」。
"アンドロギュヌス"よ、
お前はまだ自分が何者であるか知らない。
マルス
悪漢?救世主?われらがマルス
誕生! 感動のビジュアルシーン
SHOCK 1st! 目先すウルド星の核は近い。
驚くべき機械文明。ここが奴らの中枢なのか?
テレネット・エクスプレス
新年、明けましておめでとうございます。
昨年は日本テレネットを色々と可愛がって頂きまして、誠にありがとうございました。これからも皆様に満足して頂けるゲームを皆様と一緒に作って行きたいと思いますので、たくさんのご意見をお聞かせ下さい。また今年も、日本テレネットをよろしくお願い致します。
■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800 ■MSX2 2メガROM ¥7,800
※付記のない画面はPC-8801mkIISRによるものです。※仕様は改良のため予告なしに変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL.03-268-1159
資料請求券 Beep ②

アクションゲームはテレネット

プレイボール
好評発売中!!

この機能を見逃すな！

迫力がプラスする、拡張性あふれるゲーム。
応援歌が選べるBGM選択モード付。
短期決戦。ホームラン競争モード付。
イルミネーション効果抜群の電光掲示板に注目
（ハイ・プレセンスなスタジアム・イフェクト）

スタジアム・イフェクトはエレガントなイルミネーション。

極めて、プロフェッショナル

MVP Major Visual Power

テレネットスタジアムはまさに豪華。充分に満足できる機動力と戦略性を盛り込んだ、迫力あるアクション・シーン。美しいビジュアルと臨場感あふれる歓声やBGMなどの演出でエキサイティングすることまちがいなし。さあ、熱いスタジアムへ。BIGゲームを創り上げるのは君だ！

操作性を重視したリアルな試合画面。

華やかな舞台を演出。

■魅力いっぱいのエレガントなビジュアル。■進行にもたつきはないスピーディなゲーム展開。■22パターンのフルカラー・アニメーション。■ゲームを盛り上げる迫真のサウンド・イフェクト。■擬似音声合成システム。

機能充実。プレイヤーを操れ！

■テレネット得意のフルスクロールは、空中カメラで打球を追う。■キーオペレーションは、操作性重視のマルチウィンド・システム。■ホーナーシフト、清原シフトなど自由自在のシフト・フォーメーション。■シフトと走者がひと目でわかるダイレクト・ポジショニング・マップ。■ベース・カバーもオート機能でバッチリ！■選手のデータは、'87と来シーズンを予測した最新版。■選手の過去10打席の打率を表示。

セカンドかショートか野手を操ってヒットをふせげ。

ぐんぐん球がのびる。
空中カメラに切り換ってのスクロール。

■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D 2枚組) ¥8,800
■PC-9801シリーズ(5"2DD・3.5"2DD 2枚組)
(5"2HDは1枚) ¥8,800
■X1ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥8,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥8,800
■MSX2 2メガROM ¥7,800

※2ドライブ専用(5"2HDは除く)。初期のPC-9801は動作しません。※X1ターボ MODEL 10は動作しません。
※付記のない画面写真はPC-8801mKII SRによるものです。※仕様は改良のため予告なしに変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。 マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

The Newspaper for Beepers
BEEP Press Externals No. 11
Edited by 阿木二百

●セガ・マークⅢに参入メーカー第1号の登場だ！

時まさに昨年の暮れ、セガ・ユーザーは突然色めきたった。なぜなら、あのコ○ミや○スキー（極楽スキーじゃないよ）がマークⅢ（マスターシステム）に参入するというウワサが巷（ちまた）を駆けぬけたからだ。ＢＥＥＰでは、このウワサの真偽（しんぎ）のほどを確かめるために、情報収集に努めた結果、コ○ミ・○スキー参入はデマであることがわかった。

しかし、別の筋からの情報で、今度は本当にセガに参入するメーカーがあるという確証を得たのだ。その名は″サリオ″。第1弾の「アルゴスの十字剣」をひっさげての登場である。これはタイトルこそ違ってはいるが、ゲーム内容は「アルゴスの戦士」なのだ。

ま、発売は3月くらいになってしまうようだけど、今後ともサリオはテクモのゲームをマークⅢ用に全面的に移植してゆくつもりで、すでにサリオブランド第2弾として「ソロモンの鍵」を予定しているそうだ。

さらに、これは未確認情報だが、今年の2月くらいにはもう1社（どこだ、どこだ）参入の予定があるという。

このような状況をふまえ、セガサイドでは、参入の条件として″ビデオゲームメーカー″という線を打ち出していると言われるが、これはゲーム作りの実績のないメーカーが乱入して質の低下が起こるのを防ぐためとか（ごもっとも）。ちなみにサリオはビデオゲーム機器の販売会社なのだそうだ。

ゲームの質を落とさずに参入メーカーが増えていけば、セガユーザーは大喜びさっ。ウーン、今年もセガは期待できそうだぞっと！

★★★「アルゴスの十字剣」データ★★★
分類＝ピュアなアクションゲーム
操作＝8方向レバー＋
　　ショットボタン＋ジャンプボタン
ストーリー＝アルゴスの十字剣を手にして復活したライガーは、再び世界を闇の中に閉じ込めた。これを倒すべくアルゴスの戦士が3度目の戦いに出る。

業務用の主要な面に新しい面をプラス。地面の下も通れるようになり、地下からの攻撃が可能となった。新たなボス敵、そして「世界一弱い」はずのライガーもパワーアップして登場だ！

●ＰＣエンジンが売れ行き好調

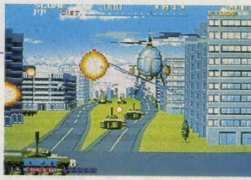
あれは10月も末のこと、世間の注目を集めて発売になったＰＣエンジン。売れているのかいないのか（タイトルを見てピンときた人は、他の人に言わないようにね）、その将来性を含めておおいに関心のあるところだね。そこで、ＮＥＣホームエレに聞いてみたところ、11月末の段階ですでに30万台を出荷。市場でも品薄状態が続いているとのこと。一方ソフトはといえば、「本体の台数の8割方売れている」（ハドソン）らしいのだ。ちなみに現在出ている4本のゲームの中では「カトケン」がいちばん売れているそうな。

てなワケで、全般的に好調なＰＣエンジン。だが、今後の行方は、2月に発売が延びた「妖怪道中記」（そう、延びてしまったのだ。タタリだろうか？）と3月中旬発売予定の「Ｒタイプ」にかかっていると言っても過言ではなさそうだ（とカッコヨク言い切ったりして）。

●ファミコン、米国で大当り！

スーパーファミコンが今年出るということもあって、最近ファミコン本体の売れ行きは大幅に落ち込んでいる。しかし、アメリカでは今ファミコンがかなり売れているらしいのだ。アチラではファミコンは″ＮＥＳ″（任天堂エンターテイメントシステム）と呼ばれており、11月末現在で316万台も売れているとか。

じつはこのＮＥＳには、2つのタイプがある。まず、本体＋ソフト（スーパーマリオ）で定価100ドルのもの、そして本体＋光線銃＋ソフト（ダックハント）とロボット＋ソフト（ジャイロマイト）で定価150ドルのものだ（ソフト付きでこの値段だから、日本で買うよりだいぶ安いようだね）。

とにかくソフトのほうも日本よりよく売れていて、1ゲームあたり40〜50万本くらいいくそうだから、ひと昔前のファミコンブームが今起こっているって感じだね。スーパーファミコンによる日本でのブームの再来に期待しよう。

◎今月の数字 体感ゲームの値段

ゲーム	値段
ハング・オン（ライド・オン・タイプ）	160万
スペースハリアー（ローリングタイプ）	166万
エンデューロレーサー（ウィーリータイプ）	138万
アウトラン（デラックスタイプ）	198万
スーパーハング・オン（ミニ・ライド・オン・タイプ）	130万
アフターバーナー　（ダブルクレイドルタイプ）	275万2千
サンダーブレード	120万
ウェック・ル・マン（スピンタイプ）	130万
ファイナルラップ	業者価格で188万
フルスロットル	190万
ミッドナイトランディング	185万

（単位はすべて″円″）

※体感ゲームの値段は、基本的に″定価″である。ただし、ナムコのファイナルラップだけは業者価格なのだ。ナゼだろう？

1988 February 2

CONTENTS

今月のパイルドライバー

セガ　ビデオゲーム

サンダーブレード

文／O滝ミヤビ　モデル／池内利栄　PHOTO／太田幹彦

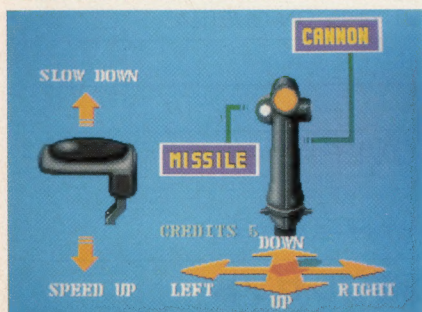
体感ニューフェースついに登場！

ハイ、先月号でもちょこっと紹介したセガ体感シリーズ第7弾、サンダーブレードを今日は大々的にレポートするのだ！　いやー、それにしてもバイク、車、戦闘機の次は、戦闘ジェットヘリだったとはなあ……。まずは、ストーリーから見ていくとしようかな。

反政府ゲリラを鎮圧せよ！

X国の政府軍は、極秘に超高性能戦闘ジェットヘリ、サンダーブレードを開発しつつあった。ちょうど時を同じくして、3年間沈黙していたゲリラ軍が、格段に戦力をアップしてふたたび戦火を交えてきた。兵員、軍事力ともに劣勢にまわった政府軍は、開発途上のサンダーブレードにすべてを託し、天才パイロットTERRYにゲリラ軍掃討と要塞破壊を命じたのであった。地上最強の兵器と飛行能力を誇る戦闘ジェットヘリといえども、まだ完成されてはいない。困難に打ち勝って、敵の野望を打ち砕いてくれ！

ちょっと眺めただけでわかったと思うけど、アフターバーナーが映画トップガンの雰囲気になぞらえたゲームであったように、このサンダーブレードも映画ブルーサンダーのようなイメージのゲームなのだ。しかもイメージだけではなく、その操作感覚は簡略化されてはいるものの、かなりよくできている。まるで本物の戦闘ジェットヘリを操縦しているかのようで、気分はもうジャン・M・ビンセント

サンダーブレードの操作説明のデモ画面。おなじみだね。

今月のパイルドライバー

（これはエアウルフだっけ!?）。

基本操作をマスターしよう

自機サンダーブレードの操作は操縦桿と変速レバーだ。実際の戦闘ヘリと同じように、操縦桿を前後に倒して上昇下降、左右に動かせばサンダーブレードが左右に振れる。もちろん体感きょう体だから、レバーを左右に動かしたときプレイヤーの座っているシートも右にグルッ、左にグルッと動くのだ。アフターバーナーに比べると動力を使ってない分、その動きは小さく地味だ。しかし、操縦桿とシートの動きが直結されているので、レスポンスはいいぞ。また、操縦桿にはキャノン砲とミサイル（地上攻撃用）を発射するためのボタンもついている。

左手で握る変速レバーにはHIとLOWがあって、速度を無段階に切り換えられるほか、シーンによって前進と後退にも使われる。

ヘリポートからTAKE OFF。グッと、レバーを引くんだっ！

操縦桿を握る手に力が入るぜ！

次に、サンダーブレードの画面構成だけど、シーンによって従来の縦スクロールゲームのような上から見おろす画面（しかも高さや奥行きがある）とアフターバーナーのような3Dパース画面の2つからなっている。

だから、上から見おろすシーンで操縦桿を前に倒すと機体は急降下するんだ。このとき、はるか下のほうに小さく見える車などは突然画面に入りきらないほどの大きさになる。ちょうどカメラのズームレンズをズームインしたようになるんだ。これがいかにもストーンと下降したような感覚にさせてくれる。逆にレバーを引けば、横のほうにそびえ立つビル群の上までいっきに上昇、砲塔を構えて待ち伏せする戦車どもがアリん子くらいの大きさになっちゃって、まさに急上昇感覚！　天にも昇る気分なのだ（ちょっとオーバーかな）。だから心臓の弱い人、高所恐怖症の人なんかに勧めるのはマズイかもね!?

サンダーブレードではアフターバーナーのような急加速はできないけれど、ヘリ特有のホバリングという技が使える。これは推力を発生させずにその場に機体を空中停止させるというものだ。ビルや石柱などの障害物をかわして方向

変速レバーは左手で操作する。LOWに落とせばホバリングする。

これが操縦桿だ。キャノン砲とミサイル用のボタンがついている。

敵ヘリコも上昇してキミを狙ってくる。キャラがリアルだぜ。

ミサイルは狙いをつけて……。ビルにパースがついているの、わかる？

●セガ、アルファレコード、ポニーキャニオンでは、3社合同のプレゼントキャンペーンをやっているよ。期間中（昭和63年1月31日消印有効）アフターバーナーを買ってくれた方の中から500名にSEGA体感ゲームスペシャル（アルファレ

コード」を、200名にセガアフターバーナービデオ（ポニーキャニオン）を抽選でプレゼント。また、期間中アルファレコード、ポニーキャニオンでもこれらアフターバーナー商品の購入者を対象に、4メガゲームソフト、アフターバーナーを

転換するのに便利だけど、あまり長い間動かないでいると敵弾が大量に飛んできてやられてしまう。あまり多用しないほうがいいと思うよ。

武器はトリガーを押しっぱなしで連射できるキャノン砲と、単発の空対地ミサイルで、どちらも無制限に使える。サンダーブレードのミサイルはアフターバーナーのように敵をロックできるホーミングミサイルではないので、ある程度狙いを定めてから撃たなければ命中しない。しかも、高度差があるから、あまり高い位置にいると当たりにくくなってしまう。でも、サンダーブレードの場合、これくらいでちょうどいいゲームバランスになっているんだ。あまりビシバシ当たったんじゃ、かえっておもしろくないのかもしれないね。

下降するとホラ、戦車も目の前に…。左側、危ないんじゃない？

お次は3Dパース。なんとなく丸ノ内のオフィス街みたいだな。

ステージ構成がおもしろい！

さて、このゲームの特徴は、各ステージの中で画面を映し出す視点（カメラの位置）が3部構成になっているということだ。高度差を持った縦スクロール画面→アフターバーナーのような3Dパース→ふたたび縦スクロール（このとき各ステージの最終攻撃目標が出現）というぐあいだ。画面の切り換えもスムーズで、上から見ていた画面がグルッと回り、3Dパースになる（そういえば以前、アタリのI・ロボットというのがあったっけ）。

それから、ステージの最後に出現する最終攻撃目標はこれまでのゲームには類を見ないほどの大きさだ！　キャラの横幅だけでも画面の3分の2くらいはあるんだ。これはもう、アールタイプの戦艦の比ではないぞ！　しかもキャラクターに奥行きがあるから、戦艦の艦橋などはものすごい迫力だ（高層ビルや渓谷のシーンでも同じ）とにかくこいつは見てのお楽しみってとこだ。

しまった！　戦車にぶつかってしまった、ああ、情けなや……。

TAKE OFF! サンダーブレード

サンダーブレードは全部で4ステージからなっている。残念ながら今回は、試作品での取材だったので（きょう体も試作品だった）、2ステージまでしか見ることができなかった。ゲームの難易度や敵の数も完成バージョンとは異なるらしい。そこらへんのことを頭に入れたうえで、さっそくステージ紹介に移ろう。

・ステージ1　都市ビル群

まず最初は、ビルが建ち並ぶ都市での戦闘シーンだ。ゲームが始まるとすぐ画面にTAKE OFF（TAKE ON!とは関係ないよ）と表示がでる。操縦桿をグッと引くとサンダーブレードはいっきにビルの屋上くらいまで上昇する。そしてスピードレバーを入れてやると機体はゆっくり前進。この浮遊感覚を楽しんでいる暇もなく、敵戦車からの激しい攻撃が開始される。自機めがけて上昇、体当たりを仕掛けてくる敵のヘリなど、もう大

これは流し撮りによる撮影。サンダーブレードはまさに黒い雷！

橋は低空飛行すると気持ちがいいぜ！　でも低すぎると着陸するぞ。

街を越え、橋を渡れ！　敵の包囲網を突破して突き進め！

今月のパイルドライバー

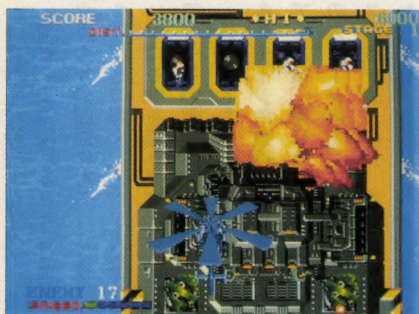
抽選でプレゼント。詳しくは、それぞれの商品を見てね!

これはいったい何でしょう。わかるかな? わかんねえだろうな。

プロペラがビルに接触すると火花が散るのだ。

目の前からF-14が! ロックオンされないように……。ウソさ。

変! 左右によけることもできるけど、上昇と下降(操縦桿を前後に入れる)を使ってよけることも可能だ(操縦桿は左右に動かすより、前後に動かすほうが軽い)。

そして、少し慣れたら低空飛行に挑戦してみよう。このほうが敵戦車を倒しやすくなるぞ。でも、調子に乗って低空飛行をし過ぎてもよくない。こっちが攻撃しやすいということは、敵の弾にもそれだけ当たりやすくなるからだ。場面に応じた高度の調節が肝心だ。

バルカン砲とミサイルを撃ちまくれ。それにしても、デカいなあ。

いよいよ、1ステージのボス。巨大戦艦と対決だ。

砲塔がこっちをにらんでる。変速レバーをうまく使おう。

さて、しばらく進むと3Dパースエリアへ突入! 戦車、ヘリ、戦闘機などが正面から迫ってくる。しかも巨大なビルが飛行コースのまん中にあったりするのだ。ここはホバリング(スロットルをLOWにする)を使って一時停止、右か左によけてからふたたび前進しよう。また、敵の弾が見づらいのでなるべく上方を飛ぶようにしよう。

都市を抜けると画面は縦スクロールに変わり、海上に出る。ここで1ステージの最終攻撃目標、超巨大戦艦のお出ましだ。まわりに障害物はないので思いきって自機を左右に振りながらミサイルで艦上にある砲台を破壊しまくろう。ボーナス点を期待しないのなら、無理に攻撃しなくてもうまくやりすごせばステージクリアはできる。

谷間は狭いのでぶつからないようにうまく飛ぼう。

・ステージ2　渓谷→洞窟

無事、海上を渡りきると今度は深い渓谷のシーンだ。しかも、ステージ1ではビルの最上部はぶつからずに飛ぶことができたけど、ここの谷は深く、自機が上昇しきっても岩の壁の上に出ることはできない。

つまり、左右にある岩の隙間しか通れないのだ。だから、TAKE OFFしたらホバリングで状況を見極めてから前進しよう。くれぐれも岩壁に当たることのないように!

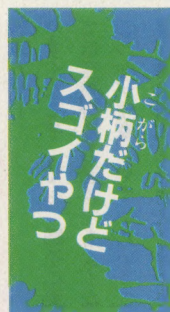
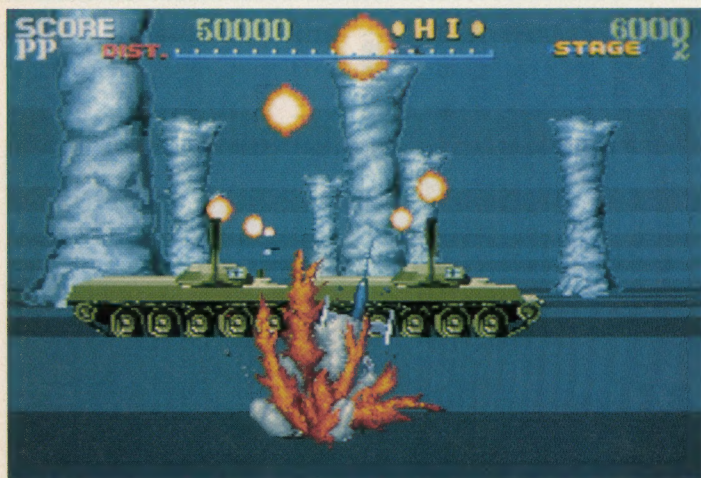
そして、深い谷底からは戦車がボコボコと弾を撃ってくる。平面

ステージ2は、なんといっても洞窟が恐怖。ああ、だんだん近くに。

的には狭いので、ここでは上昇と下降をうまく使って敵弾からのがれよう。そう、いかに逃げきるかが大切なのだ。
　さて、その先は3Dパースエリ

う〜ん、サンダー○トームかと思っちゃった。鍾乳石に気をつけて。

おお、出口だ。夕日が沈みかけているたそがれの森はステキ♡

アの洞窟だ。上下から突きだしている鍾乳石と戦車の攻撃とがあいまって、なかなか思うようには進めない。スピードを若干落としてすぐにホバリングできるようにしておこう。また、洞窟の出入口の前でもいったんストップするくらい気持ちで操縦してくれ。
　洞窟を3つ抜けると今度は縦スクロールの画面になる。ここで、2重連結の超大型戦車が出現する。ここで、いかにも地を這う要塞という雰囲気。一見の価値ありだぞ。
　さっきもちょっと触れたけど、各ステージの最終攻撃目標をクリアした後、敵にヒットした数（そのステージ内で）によってボーナス得点が入るのだ。高得点を狙うなら少しでも多くヒットさせるよう心がけよう！

やられ方にも、何パターンかある。こりゃ、ひどいね。グチャグチャ。

最後にボクの感想を少しまとめてみよう。これまでの体感ゲームは画面を高速で動かし、スピード感を出すことが大きなテーマだった。しかし、サンダーブレードは、スピードによる爽快感よりも、戦闘ジェットへリの飛行の感触、つまり「座席シートの中で味わえる現実感」ということに開発のテーマがあるように思う。本当に画面の中に落下しそうな奥行き表現、上昇と下降という新しいアクションの要素。これらがとても新鮮に感じられるのだ。
　それから、取材に行ったとき、ちらっと聞いた話なんだけど、このゲームは企画の段階では、エアウルフのイメージが強かったそうだ。しかし、開発が進み、いろいろと手直しを繰り返すうちに、だんだんブルーサンダーに近いイメージへと変わっていったそうだ。
　とにかくセガはまたしても新しい体感ゲームをボクたちのために創り出してくれたのだ。

壁にぶつかってズリズリと真っ逆さ。この、根性なしがっ!!

森の中からも敵が狙ってくるぞ。彼女にもこの背景を見せたかった。

ステージ2のボスは、大型戦車。残念だけど、この先はヒミィーツ。

なかなかシブいネームエントリー。この写真のスコアは撮影用さっ!!

新作SCRAMBLE
PC-ENGINE
FAMICOM
SEGA
VIDEO-GAME
MSX
PASOCOM
先月から始まったこのコーナー、
さっそく「ページが少ない」、
「もっとゲームの記事を」の声が。
そこで、今月は後ろにも出張所を
設けてみたぞ。
ILLUST／Y.KAGAMI
BEEP
BOOUPP

PC-ENGINE

PCエンジン

充実するエンジンソフト軍団!!

今月の材料

邪聖剣ネクロマンサー
ハドソン・4,500円

Rタイプ ©アイレム
ハドソン・4,500円

邪聖剣ネクロマンサー

待望RPG

ネクロマンサーは、PCエンジンユーザーが待ちに待った本格的なRPGだ。
イシュメリアで、神々と悪魔が戦っていた時代に邪聖剣ネクロマンサーと呼ばれる強力な剣があった。その時代から長い年月が過ぎ去り、再び王国に戦乱が訪れたのだ。戦乱のもとは、不気味な魔物たち。王様は、魔物の手にかかり殺されてしまったのだ。「邪聖剣ネクロマンサーを見つけ出し、魔物たちを倒してほしい」これが王様の遺した言葉だ。

ピカッと光る、ミオンの魔導書 攻撃用魔法の一つだ。

ちょっと違うゲーム構成

邪聖剣ネクロマンサーはいままでのファミコンやセガのゲームと少々違うぜ。なんといっても、ふつう王様に仕事を依頼されるのがパターンだが、このゲームでは、その王様がすでに死んでいるんだ。それにジェノス王の遺体の隣にいる長老ギムルが冒険をするかどうか尋ねてきて、どっちの答えでも結局冒険に送り込まれちゃうところとか、いろいろな場所で会話が楽しめるんだ。

半島の先に謎の塔が…… どんな秘密が隠されているのか?

もちろん邪聖剣ネクロマンサーでも、パーティーを組んでゲームをするんだけど、5人の助っ人から2人を選んで冒険しなくちゃならないんだ。なんでも残った3人は、王宮の防御をしなきゃならないらしいぞ。その5人の仲間が個性タップリで、だれにしようか悩んじゃうこと請け合いなのさっ。
この5人のキャラクターが、今までのRPGのどんなキャラクターに相当するか教え

あなたは誰を指名しますか？

「ご老人、なぜこんな暗がりに」この人はバーンのつえを持ってる

るよ。まずはライムだ。ライムは、攻撃の魔法を使うのを得意としているため、ウィザードといったところだ。続いては、カオスだ。カオスは、防御と治癒の呪文を使う。クレリックタイプだね。3番目は、バロン。バロンは、怪力を武器にしたイノシシファイターなんだ。4番目は、マイスト。マイストは、疾風のマイストと呼ばれるぐらい攻撃がすばやく、魔法もワリと使えるオイシイキャラなんだ。レンジャーだね。まぁ、けっこうマイストを選ぶプレイヤーは多いと思うね。最後は、ロミナだ。ボクは、彼女が一番好きなんだ。どうしてかというと、「これといってなんの取り柄もない」ってことをドウドウと言うところなんだ。ミネル○ト○・サーガのキャラみたいに、街で顔がキクから便利といっときながら意味がない奴に比べれば、ハッキリしてるだけいいね。思わず

いろんな人に話を聞こう。重要なカギが隠されているぞ

橋を渡ってユツリア地方へ。どんな強敵が潜んでいるのかな？

Rタイプ

魅惑シューティング

オリジナルゲームもいいけど、ビデオゲームからの移植ゲームも魅力的！ というわけで、妖怪道中記（©㈱ナムコ）に引き続き、アイレムのRタイプがハドソンより移植発売される（ん？ ビックリマンってそういえば……）。Rタイプは去年の8月号、9月号のビデオゲームラボにて紹介ずみ。PCエンジン版もビデオゲーム版とまったく変わらないということなので、このへんで紹介は終わり……としたいところだが、Rタイプを知らない読者もいるかもしれない。知っている人はこの写真を見て、「おお！ こりゃすげーや」と感動に涙するもよし、「たいしたことねーじゃん」とページを飛ばすのも趣があってよい。詳しい報告は次号を待て！といっておこう。

監視ゲート、コントランは、撃たれる前に撃つ！

ああ美しき対空レーザーの輪。みごとな表現

結局は次号を待て！

さてお待ちかねのRタイプを知らないみなさん。Rタイプとは今年の夏から秋に人気を博したシューティングゲームの名前なんだ。ストーリーなどもちゃんとあるんだろうけど、このゲームはそんなものを知らなくても十分楽しめる。宇宙船を主人公に強制横スクロールする、パワーアップもの。これじゃふつうなんだけど、このゲームは次世代のゲーム（TAKE ON！と(宇)がそう呼んでいた）。何がふつうじゃないのかというとフォースと呼ばれるものの使い方なんだ。つければバリヤ、切り離せばオプション、後ろから前から……と、いろんな使い道がある。おまけに標準装備に波動砲がついたりとかなり斬新なアイデアが盛り込まれているんだ。今回お見せできる写真はすべて1面のもの。これまた詳しくは次号を待てってことだね。来月号はどの程度先の画面を見れるのか？ ということでRタイプは待ちどおしいなあ。

1面のボスに、気合弾じゃなくて波動砲で挑戦

街のお店やさん

武器屋

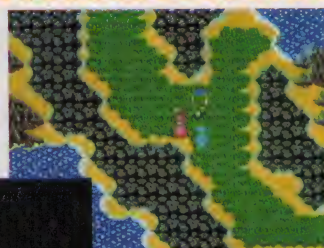
防具屋

蘇生屋

宿屋

病院

連れて行ってしまいたくなるノリがあるよ。これは連れて行ってみないとわからないね。

邪聖剣ネクロマンサーをプレイしてわかったけど、やっぱりPCエンジンは、音もいいしキャラもキレイだし楽しいね。敵の動きが気持ち悪いのにもまして、味方のキャラが強い敵とか気持ち悪い敵が相手だと仲間を見捨てて勝手に逃げたりするんだよね。ここがホラーRPGと称する所以かな？　まあ、何はともあれエンジン初のRPGとしては、十分キミたちを楽しませてくれると思うよ。ぜひがんばってくれたまえよ。（文／オレ）

ほこらに入る前にたいまつを2、3本買っておこう

毒の沼は体力がガタ減りするぞ。ここはさけて通ろう。

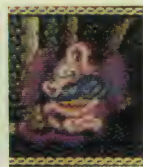
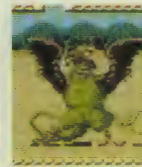
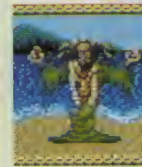
ようやく到着した謎の礼拝堂

血の気の多いモンスター図鑑

アグミー

アイン

オルガーネ

ベアー

トライス

ラフィーニ

アルラウネ

クリーパー

パンツァー

ハイドラ

クラッド

マーマン

フェンリル

タローンズ

インスマウス

ゴブリン

ティーフ

新作その後の状況

●ナムコの情報から今月はスタートだ。昨年末に予定されていた「妖怪道中記」が、1月下旬から2月初旬の発売となったぞ。しかし残念なニュースばかりではない！　ドラゴンスピリットがいよいよ本格的開発段階に入ってきたし、もう1本予定しているそうだ。

●ハドソン関係では、1月下旬に「邪聖剣ネクロマンサー」が、そして待望の「Rタイプ」は3月中旬となった。「Rタイプ」と同時期に「密林伝説」と「戦国麻雀」が完成するそうだが、発売日はどうなるかまだ決まってないぞ。他にも「ビクトリーライフ」、「ピンボール」もラインナップに入っているぞ。「ビクトリーライフ」は某メーカーの人生ゲーム移植するもので、もしかしたらその某メーカーからの発売ということにもなりそうな気配だぞ。

●「Rタイプ」が2枚組みになって発売されるという噂を知ってる？　全8面を2つに分けてしまうものらしいが、ユーザー側からすると……。ぜひ1枚のカードで発売してほしいものだね！　ハドソンさんにお願いしようじゃないか！

●ということで来月号は、「邪聖剣ネクロマンサー」の徹底研究と「Rタイプ」の続編をやるつもりだよ。

ファミコン FAMICOM

今年はどんなゲームがおもしろくなる!?

今月の材料

- 独眼竜政宗 ナムコ・未定 ©㈱ナムコ
- メタルギア コナミ・5,300円
- ギャリバン 日本物産・未定
- 釣りキチ三平 ビクター音楽産業・未定
- ガン・スモーク カプコン・1月下旬

独眼竜政宗 ★★★

伊達男

伊達政宗といえば知らない人がいないくらい超有名な戦国時代の武将。つい最近までNHKの大河ドラマで放映していたくらいだから、なおさらだよね。その独眼竜政宗がおくればせながら、ファミコンで登場する。メーカーは、あのナムコだ。ナムコというからには、ただ者ではないゲームになると思うけど、今月はその触りの部分を紹介してみよう。

小十郎のヤツ、ゲームの宣伝などしおって……

伊達政宗は安土桃山および江戸初期の武将。片目のために独眼竜と称した。父輝宗から奥羽の地を受け継ぎ覇をとなえたが、大筋において体制派というか時の権力者に従って功を立てたんだなこれが。

そこでキミはこの独眼竜政宗となって国力を充実させ、軍備を整え、他国を征服していくんだ。いい忘れたけれどこのゲームはシミュレーションゲームなので、米や武器の相場の変動や地震や台風などの自然現象など、いろんな要素の中で戦国の世の中を勝ち抜かないといけない。シミュレーションといっても、難易度が変更できるから、初心者からシミュレーションファンまで楽しめる内容になっているのだ。

奥羽12ヵ国を制圧

このゲームの目的は81歳で死去するまでに奥羽12ヵ国を制圧すること。しかし領地を逆に取られたり、統一できないまま81歳になってしまうとゲームオーバーなんだ。ゲームのほとんどは、家臣の小十郎との対話形式で進行し、1つのコマンドを実行するたびに季節が変わる。毎年春には1つ年をとるから、うかうかしていると、あっというまに死去してしまうかもね。

コマンドには開墾、祈禱師、訓練、忍者、商人、他国視察などがあり、それぞれのコマンドはすべて絵で表示されているからたいへん便利だ。開墾して石高を上げ相場を考えながら米や武器の売買をし、軍備を整え、他国の情勢をみて出兵する。出兵の

制圧したい敵国の状況を調べてみよう。

このゲームはシャープC1には対応していません。

場面は、旗本、騎馬隊、鉄砲隊、足軽の数と配置を決め、実際の戦闘では各隊を操作するアクションシーンに突入するぞ。
　バッテリーバックアップでゲームクリア数をカウントしているので、クリアするごとに敵が強くなっていく楽しみもあるし、もちろん秀吉や家康などの武将も登場するのでなお楽しみだね。今年はシミュレーションの年になるかどうか……それはナムコのこの「独眼竜政宗」にかかっているといっても過言ではないかもしれない。実際に、ゲームをやってみたわけじゃないから、そう易々と判断はできないが、ファミコンの世界に新風を巻き起こすことはまちがいないだろう。発売は3月予定だから、楽しみに待っていてくれ!

大雪や台風等の自然現象によって米の収穫量が変わる

流鏑馬（やぶさめ）を行い、兵の訓練度を上げることができる。

戦争シーン。どの部隊も✚ボタンで4方向に移動できる。

祈とうに成功すると、金山へ行くチャレンジステージがある

他国の様子をうかがうときには、奥羽の地図が出る

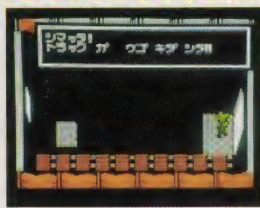
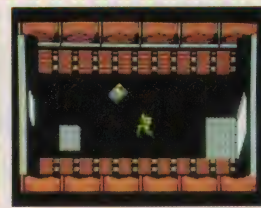
メタルギア

敵に見つかるな!

MSX2で大評判だったあのメタルギアがファミコンで登場。斬新なタクティカルロールプレイング&アドベンチャーの作品世界に君はどっぷりと漬かっていることと思う。このコーナーではまだ買っていない人のために、その楽しさを伝えていこうとおもう。
　このゲームは、最終兵器メタルギアを破壊するのが目的。しかしそのためにはアイテムや情報の入手が肝心! プレイヤーは実戦さながらに敵の目を逃れ潜入していく。いままでの戦争物ゲームというと、ただ単に単身敵地に乗り込み、バンバン鉄砲を打ちながら進んで行くものばかり。その点メタルギアは、よりリアルな戦闘シミュレーションゲームといってもいいかもしれないね。

BIG BOSSからの通信だ。携帯用トランシーバーを使え。

ハラハラドキドキ

主人公SOLID SNAKEは入隊間もない新米兵。なんでそんな新米に任務を与えるのかは知らないが、仲間のGREY FOXが捕まっているらしい。まずは彼の消息を追い、OUTER HEAVENへ向かう。GREY FOXはビルの中だ。このビルへ行くまでの道のりがMSX版と違っている。トラックで強制移動させられる場所はいっぱいあるし、ビルの中庭で出てくるはずの番犬が何匹も出てくる。しかしこんな変更はどうでもいいことで、プレイしながら味わえる気分は全然変わらないのだ。

こんなトラップがあちらこちらにしかけられている。

トラックの中で、カード1を発見。これさえあれば、建物へ入れる。

アイテムの入手はとりあえずトラックの中だけ。弾丸などの貯められるアイテムは出たり入ったりして、多めに取っておこう。カードを手にいれればもうビルに潜入だ。このゲームはMSX版よりも敵に見つかる条件が、やや甘いようだ。おまけに見つかっても逃

エレベーターを活用して上の階へワクワクする時。

ナポレオン戦記

ガーディック外伝は発売になってないけど、アイレムの次回作が決定!! その第一報が届いたぞ。

ゲームの概要は、ナポレオンを主人公として本格シミュレーションゲーム。ナポレオンのイタリア遠征の戦いから、全ヨーロッパ制覇を目指すさまざまな戦いを、史実に基づき再現していく。戦いは全部で8種類あり、年代順に個々の戦いを勝ち進んでいけば、ヨーロッパ制覇となるぞ！

味方の城を守りながら敵の城を攻め落とすのを目的とし、部隊の移動をさせるんだけど、敵と味方が接触した時点で、画面が戦闘モードに切りかわるのだ。戦闘モードは兵のひとりひとりに指令を与えられるので、すべてはキミの戦略にかかっている。今年のシミュレーションに御期待！

フランスの英雄ナポレオンのヨーロッパ制覇を、キミがなしとげろ

このモードで兵に指示を与えることができるのだ。

敵部隊と接触すると、いきなり戦闘モードに突入。

げれば逃げきれなくもない。このように入れる部屋は全部入り、入れない部屋は次のカードを手にいれてから入れば、けっこう楽に情報を入手できるはず。たまに入るBIG BOSSからの通信も手がかりのひとつとしてドンドン先のビルへ潜入していこう。捕虜を殺さないように助けていけば階級も上がるし、新たなアイテムを手にいれたら無線機で使い方を教わる。敵に見つからぬよう、メタルギアを破壊してくれ。

人質を何人か解放してやると、階級が上がるぞ

ガス室に入るにはガスマスクは必需品。あたりまえか！

ギャリバン

宇宙連邦警察は暗黒マドーによって支配され始めた宇宙を守るため、つぎつぎとサイボーグ戦士を敵地へ送り込んだが、首領マディウスの前に敗退してしまった。最後の望みはクリスタルパワーでギャリバンに変身できる君だけだ。

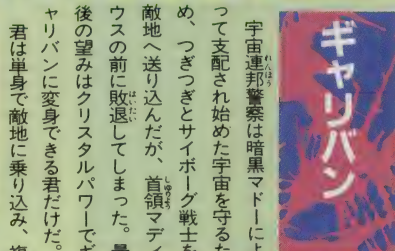
君は単身で敵地に乗り込み、複雑な謎を解きあかしながらボスの部屋まで行かなくてはならない。エリア数は全部で7つ、600画面もの広大なマップだ。情報や武器（武器とアイテムは30種類もある）はさきに潜入ずみの、傷ついた仲間からもらえ！ 敵を倒してレベルをアップさせよう。謎もかなり複雑で、迷路では行き詰まることがあるだろうが、そんなときは敵を倒すことによって道が開かれる。もうすぐ発進だぞ。

傷ついた味方から、情報やアイテムを入手。

海底ではコスモブーツがないと体力を奪われてしまうぞ

釣りキチ三平

「少年マガジン」に連載され、いまなお単行本などで圧倒的な人気を誇る、釣りマンガの最高峰。あの「釣りキチ三平」（矢口高雄作）がついにファミコン化されることが決定したぞ。

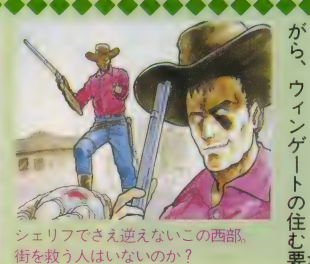
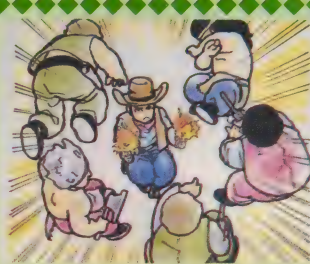
毎年ハワイで開催されるトローリングファンあこがれの"ハワイ・インターナショナル・ビルフィッシュ"を舞台に、実際のインターナショナル・ゲーム・フィッシュ・アソシエーションのルールを採用しトローリングの魅力のすべてを堪能できるからたいしたもんだよね。

飛び跳ねるブルーマリン、強い引きに今にも切れんとするライン、アドバイスをする魚紳さんなどなど原作の世界を踏襲しているぞ。釣り好きの人はゼヒに！

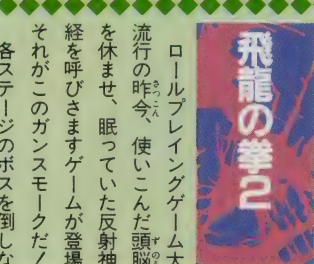
早くも大物を釣ったようだ！ アドバイスを聞いて引き上げろ

釣り上げた獲物の重さを計量して1日めが終った。

飛龍の拳2

ロールプレイングゲーム大流行の昨今、使いこんだ頭脳を休ませ、眠っていた反射神経を呼びさますゲームが登場。それがこのガンスモークだ！

各ステージのボスを倒しながら、ウィンゲートの住む要塞まで行くのが目的。ビデオゲームで大ヒットした作品だから、今さらストーリー等の解説は不要だろうね。おまけにビデオゲームから、ほぼ忠実に移植されているから、その爽快感ときたら……いいぞお。今でもこのゲームにハマってるたけじゅんは、「オー気持ちいいー」を連発しながらシューティンしてるぞ！

シェリフでさえ逆えないこの西部。街を救う人はいないのか？

アウトローどもに一人で立ちむかえ！

セガ SEGA

真のゲームリーダーは今年決まるぞお!!

今月の材料

スーパーワンダーボーイ・モンスターワールド(5500円)
メイズウォーカー(5000円)

ともにセガ・エンタープライゼス、マークIII・マスターシステム対応カートリッジ、1月中旬発売

スーパーワンダーボーイ・モンスターワールド

スーパーワンダーボーイII!

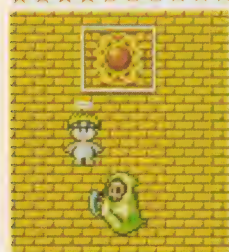
間似谷林蔵（以下M） 読者のみなさあーん！ ハマリソフト以来のごぶさたでした。私事で恐縮ですが、最近やっと、"トライフォーメーション"でバロン・リックスを倒しました。そういえば、TVのほうも終わっちゃったし、これから何を支えに生きていけばいいんでしょうか……。

TAKE ON!（以下T） いきなりなんという前フリだ。今回は"スーパーワンダーボーイ・モンスターワールド"のレポートなんだから、マニアックな話はナシだぞ！

M ゴメンナサイ。なにせ、久しぶりの仕事なもんで……。

T 今年最初の目玉ゲームだから、しっかりやろうぜ！

▶ビデオ版と同じく、ドアをノックするぞ。礼儀正しいね

主な変更点

T ここでボクが「ビデオゲームの人気作をすばやく移植するなんてさすがセガだね！」などと書いたら、読者に「こいつは皮肉を言ってるのか?」と思われかねない……。

M ソックリマンが出たのは、本当に早かったからね。

T おそらくセガ人の読者は、「アレより後に出るからには、必ずやアレを超えてくれるに違いない」と、期待しているんじゃないかな?

M やっぱり気になるのはそのへんだろうね。

T でも、ボクとしては、アレと比較するのはあんまり意味がないんじゃないかと思う。内容はそっくりだけど、あんなに敵キャラの顔が広くなってしまったら、もうモンスターランドとは言えないよ。

全体的に言えることは、マークIIIのハードに合わせた移植になっているということだ。書き出してみると、

●ラウンド数は12（オリジナルステージが付いた！）。
●剣が少し長くなった。
●隠れゴールドの位置が、少々変わった。
●上下スクロールはなく、一部はハシゴでつながっている。
●敵キャラがスリムになった。
●アイテムの表示が、サブ画面(ポーズで出す)になった。

あと、細かいところがいろいろ変わっている（スフィンクスのクイズとか）けど、これはやってみてのお楽しみ。

◀うわっ！ やられてしまった。あわれ天国へ。

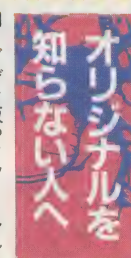
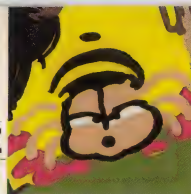
▲ショップ類のデザインは、ちょっぴりシンプルみたい。

◀アイテム類は、サブ画面にまとめて表示される

▶ラウンドクリア時には、こんなキレイな画面になるぞ。

オリジナルを知らない人へ

M ビデオ版やソックリマンを知らないなんていう読者もいるかもしれないから、いちおう内容も紹介しておいたほうがいいんじゃない?

◀ゲーセンでおなじみ、笛を吹くボーイ。しゃれてるね。

T やっぱりやらなきゃだめかなあ。主人公のボーイが、モンスターワールドの平和をおびやかすドラゴンを倒すために旅立つ、というゲームストーリーなんだ。
M 敵を剣で倒して手に入れたお金で、アーマーやシールド、クツなどの装備を強化していくんだけど、そんなにお金がたまらないんだよね（ビデオ版のガチャガチャ技はないようだ）。
T そして、各面のボスを倒してカギを手に入れ、出口へ行けばラウンドクリア。旧作のワンダーボーイにRPG的味付けをしたって感じだね。

▶グワアッ！ このイカ野郎が強いんだ、これがまた。

◀スフィンクスのクイズは、ゲーセンとちがっているぞ

◀答えは、どこかでヒントを聞いていればかんたんなんだけど……

◀不正解だと、この強敵と戦うハメに。コワ〜〜ッ！

文句！

T 間似谷は、このマークIII版を見てどう思った？
M やっぱり、「セガはやるな！」って思ったよ。そりゃビデオ版と比べれば見劣りするけど、家庭でこれだけのゲームができるっていうのはスゴいんじゃないかな。
T ずいぶんセガよりだなあ。
M TAKE ON！は、何か別の意見があるようだね。
T ボクも、基本的には同意見なんだ。オリジナル面も入っているし、マークIIIユーザーも、そんなにタイクツはしないと思う。でも、ちょっとムズカシすぎるんじゃないかなあ。
M 先輩に対してちょっと言いづらいけど、それはただ自分がヘタなのでは？
T ドキッ。ま、まあ、最後まで言わせてくれ。このゲームって、根本的に、いくつかとっつきにくいところがある。まず、自機の攻撃方法。体に見合った剣のサイズは自然なんだけど、短すぎる！ 敵もカタイから、よっぽど訓練しないと体当たりばかりだ。とくに、パッドだとつらいぞ。あと、お金が少なすぎる。もう少し買い物を楽しめるくらい出したほうが一般ウケすると思う。隠れゴールドもたかが知れているし、テクがない人でも先が見られるように改良してほしかったなあ。
M 読者は、ボクとTAKE ON！のどっちの味方をするかな？
（文／TAKE ON！&間似谷林蔵）

▲まちがっても、なんたらマリアとかは出てこないぞ。

▲オバケキノコは、ビデオ版でも強敵だったなあ。

◀ボスをやっつけるとお金がザクザク。あせってカギを取るなよ。

▶こいつの放射弾攻撃も、なかなかキツイ。

なぜ"ワールド"か？

M しつもーん。ビデオ版は"ワンダーボーイ・モンスターランド"だったのに、どうして"スーパーワンダーボーイ・モンスターワールド"になっちゃったの？
T まず、頭に付いた"スーパー"は、前作"スーパーワンダーボーイ"からの慣習(?)だろう。全機種対応で"ワンダーボーイ"が出ていたから、マークIII版は"スーパーワンダーボーイ"になった。だから、マークIII版の続編であるこのゲームにも"スーパー"が付いたってわけだ。
M それじゃあ、"ランド"が"ワールド"に変わったのはなぜ？ こんな名前だと、"○橋名人の冒険島"のときのように、「セガは○ドソンのマネをしている」なんて、一部のユーザー（○ロコロコミック等を愛読し、○橋名人を尊敬している。当然オリジナルのビデオ版のことなど知らないシアワセな人たち）にとんだ誤解を受けちゃうんじゃないかなあ。
T じつは、テレホビーゲーム業界では、すでに某社の某マシン用に"モンスターランド"という名のついたゲームが出ているため、違う名前にするしかなかったようだ（同種の商品には紛らわしい名前を付けられないという法律があるんだよね）。
M う〜む、犯人は意外なところにいたんだねえ。

▲こちらマークIII版。英語の向こうにお城があって、いいぞ〜。

▲ビデオ版のタイトル画面。水色が美しい。

◀ギャ〜〜！ そんなに怒んないでよ。ライフがつらいぜ。

◀オリジナル面のナマズ大王。手強い！

メイズウォーカー

3Dソフト第2弾

T　1月は、もう1本新作が発売される。それがこの〝メイズウォーカー〟だ。

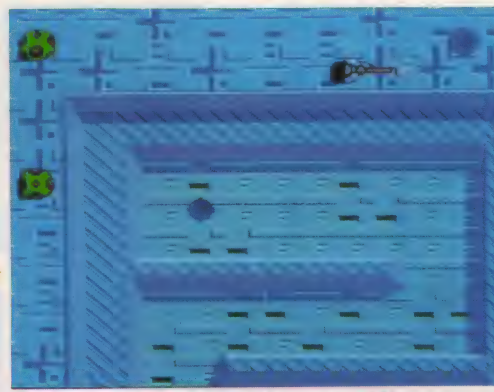
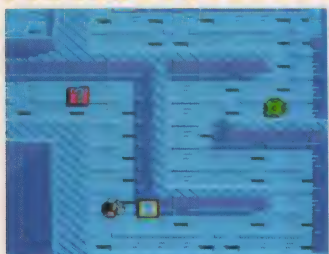
M　もしかしたら、〝ビリオネア3D〟って紹介していたアレ？

T　おまえ、先月のBEEP読んでないな！　これは、セガの3Dシステム対応ソフトの第2弾なのだ。

M　第1弾は、3Dグラス付きの〝ザクソン3D〟だったよね。

T　そう。ボクとしては、アレよりもこっちを3Dグラス付きで出してほしかったなあ。操作がとっつきにくいザクソンよりも、単純に3Dゲームの効果を体験できるからね。

M　先輩の本当に言いたいこと、ボクにはだいたいわかるよ。

T　ゴホン。その話はともかく、内容を紹介しようか。おまえ、やってごらん。

▲アイアンバーで敵をタタキツブスのは、ミョーな快感だ。

◀ピンクの玉から出てきたのは、2方向ショットアイテムだ！

M　これは、上から見ているわけだね。

T　そうなんだ。ジャンプをすると、手前に飛び上がった感じがよくわかるだろ？

M　本当だ。……あ、棒が落ちてる。これで敵を倒せるぞ。なんだか上から見た〝ナスカ'88〟みたいだなあ。

T　このゲームは、敵を倒すのが目的ではないんだ。早くカギを探して迷路を脱出しよう。

M　この?のパネルの中に、カギやアイテムが入っているんだね？

T　そう、スピードアップするスーツ、ジャンプ力をアップさせるシューズ、敵を踏みつぶせるシューズなどのアイテムがあるぞ。

◀あれ？　私はどこ？　ほら、いるでしょ。ずーっと奥に

▲カギを発見！　反対側にあるのはジャンプシューズだ。

M　あ、上のほうに変な玉が浮かんでいる。

T　それは、ジャンプしてたたくと、中から攻撃用のアイテムが出てくる。一定時間弾が撃てるようになったり、たまに敵全滅弾もあるぞ。

M　これらを利用して、ところどころにあるワープポイントをくぐりながら、迷路を抜けるってワケか。……どひゃー！　すごく下のほうに出ちゃったなあ。10センチくらい奥に見える。こりゃすごいや。

T　スゴイ段差を感じるだろう？　このゲームは「飛び出す」というより「へこむ」感じがよく出ているね。

M　お、4面クリアしたら、全然雰囲気が変わったみたい。BGMも気分出てるなあ。わっ！　と話しているうちにやられちゃった。

（文／TAKE　ON！＆間似谷林蔵）

◀死ぬと、手前に昇天。なさけなや～！

▼5面からは溶岩地帯。迷路もいやらしくなっているぞ。

▲後半にはこんな面もある。キミは最後まで行けるかな？

ついに他メーカー参入！

第一弾 アルゴスの十字剣

（サリオ・3月予定・5000円）

アルゴスだっ！

フォッフォッフォ。久しぶりじゃの。ワシじゃよ、謎の予言者じゃよ。今回は、ビッグニュースを持ってきたぞ。

ついに、セガ（マークIII・マスターシステム）のソフトを他のメーカーが開発、発売することが決定したのじゃ。

そして、その第一弾が、テクモからライセンスを受けたサリオの"アルゴスの十字剣"じゃ。サリオでは、"ソロモンの鍵"や他メーカーのビデオゲームも移植するそうじゃ。

なお、他社参入の件についてはデマも飛び交っておるので、あらかじめ注意しておくことにしよう。

現時点で正式にセガと契約を結んでいるのは、このサリオ社だけなのじゃ。もちろん、わしの水晶玉には他の有力メーカー数社の名前も浮き出しておる。じゃが、ゲームの世界とはいえ会社同士の問題である以上、正式契約が結ばれるまでは、BEEPに無責任な情報は書けんのじゃ。

◀遠到のインドラを取ると、こんなに遠くまで攻撃できる。

▶ファミコンとはひと味ちがった色使い。キャラも美しいぞ。

それはさておき、さっそくゲームを紹介しよう。この"アルゴスの十字剣"は、テクモのビデオゲーム"アルゴスの戦士"の移植作。あのライガーが、アルゴスの十字剣を手にして復活し、再び世界を闇にしてしまった。これを倒すべく、アルゴスの戦士が3度目の戦いに征くのだった…という設定になっている。

内容は、ファミコンよりもむしろビデオ版に近く、純粋なアクションゲームとなっている。といっても、かなり違う点もある。ちょっと挙げてみよう。

まず、地面の下も通れるため、より多くのテクニックを使えるようになった。ピンチになったら地下に逃げることもできるし、地下から地上の敵を攻撃することも可能だ。

▶地下からの攻撃に注意。こっちも地下に潜れるぞ

次に、5つのラウンドの最後に待ちかまえているボス敵が、グレードアップしている。まったく新しいボス敵も登場するぞ。

▶夕日を背に、ボスキャラと対決。映画みたいだね。

さらに、ビデオ版では「世界一弱い」といわれていたライガーも、今回はかなり手強い。おそらく、相当のテクニックを使わないとやっつけることができないだろう。

まさに、発売が待ち遠しい一本だ。

◀この後、戦士がゆらゆらと天に昇り、ゲームオーバーなのだ。

新作情報

さて、他の新作じゃが、まず残念なことに、**アレックスキッド・ロストスターズ**が2月に延期されてしもうた。アレクファンの諸君、もう少しのしんぼうじゃぞ。

アレスタというのは、セガ宣伝部の飯田氏のおすすめ作。縦スクロールのシューティングゲームじゃが、まちがってもアストロなんたらのようなことはないそうじゃ。

スペースハリアー3Dは、たぶん3月には出るようじゃが、ユーザーの期待が大きいだけに、慎重に作っているようじゃぞ。ラインナップは、以下のとおりじゃ。

★メイズウォーカー（5000円・1月中旬）
★スーパーワンダーボーイ・モンスターワールド（5500円・1月下旬）
★アレックスキッド・ロストスターズ（5500円・2月予定）
★キューブゾーン（予価5000円・2月予定）
★ブレードイーグル（予価5500円・2月予定）
★アレスタ（予価5000円・2月予定）
★アルゴスの十字剣（サリオ・5000円・3月予定）
★ソロモンの鍵（サリオ・5000円・4月22日）
★プロテクター（価格未定・4月予定）
★スペースハリアー3D（価格・発売時期未定）

▲これはビデオゲーム版のアレックス～。再現度が楽しみだ。

ビデオゲーム

VIDEO-GAME

今がおいしいゲーセンメニュー！

今月の材料

子連れ狼　日本物産

乳母車からは連射弾。地蔵を斬ればアイテムが……。我が家再興のため拝一刀が旅に出る。

ストーリーとゲームの背景

日物から子連れ狼が登場した。そう、タイトルどおりこれは以前テレビや映画で大人気だったあの子連れ狼のことだ。しかしなぜ今……、という気もしなくもないけど、まあいい。とにかくゲームのストーリーから見てみよう。

裏柳生、列堂の手によって悔しくも失脚させられ、お家断絶寸前まで陥られた元公儀介錯人、拝一刀は、一子大五郎とともに冥府魔道の極地に入り、拝家の再興を図るため旅に出た。しかし、再興のためには柳生封廻状という密書を将軍に献上しなければならない。行く手を阻む裏柳生の密偵をかわし、無事将軍の元へたどり着けるか。

とまあ、ストーリーはこんなもの。竹藪、古いお寺など、いかにも時代劇してるシーンで、侍、草(忍者)、鉄砲隊などを相手に戦うのだ。そして、各ステージの最後には個性的で手ごわいボスが待ちかまえている。

空を裂き、飛びかう忍者たち。

乳母車を取って連射だ。

プレイヤー(拝一刀)はエネルギー制だから、ライフメーターが0になるまでミスにならない。しかし、ステージによってはガケや湖などがあって、落ちたらおだぶつなんてことも……。気をつけよう。

このほか、大五郎が5回斬られると拝一刀から離れてしまうんだ。このときは連れ戻すまで攻撃できなくなってしまうし(ジャンプのみ可)パワーも減ってゆくので注意！

基本操作とアイテムの説明

操作は8方向レバーと2つのボタン。ひとつは斬るためのボタン、もうひとつは受けるためのものだ。斬り方はレバーの組み合わせによって上段斬り(レバーをニュートラル)、突き(レバーを前)、中段斬り(レバーを斜め)、下段斬り(レバーを下)がある。また、斬るボタンと受けるボタンを同時に押せばジャンプができる。

アイテムは、画面の隅にあるお地蔵さんを斬ると出現。

・乳母車……15秒間乳母車が出現して、敵を体当たりで倒せるようになる。また、斬るボタンを押すと連射弾が発射できる。さらに、受けるボタンを押すと斬馬刀が出現。普通の剣よりリーチが長いのでとっても有利だ。

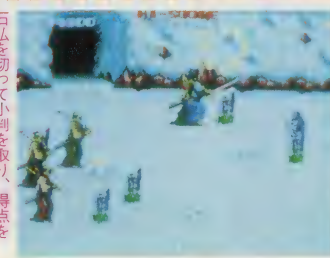
2ステージラストのボス、弁天来。三身一体の攻撃を仕掛けてくる。

・一人……読んで字のとおりプレイヤーの1UPだ。

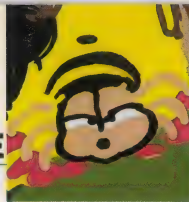
・いんろう……パワーを補充してくれる。

・果たし状……3枚そろえるとボーナスステージへ行くことができる。

・小判……ボーナス点。

基本的なことはこれくらい。あとはキミたち自身で攻略してくれ。では、健闘を祈る。

(文／ATARI KAD)

石仏を切って小判を取り、得点をかせげ！

襲いかかる柳生の魔手！ 胴太貫でたたき斬れ！

ヘビーバレル

データイースト

息つく暇もなく、つぎつぎと現れる敵を倒していくバトルフィールド。でも、どっかで見たような……。

ループレバーをぐるんぐるん！

こーんどのデータイーストの新作はこれだ！ その名もヘビーバレル。

魔境戦士に続くループレバー採用のゲームで、バリバリの戦争アクションだぞ。

操作法はループレバーと2つのボタン。ループレバーでプレイヤーが弾を撃つ方向を選択して、右ボタンで銃を撃ち、左ボタンで手榴弾を投げるんだ。これは一般的なループレバーゲームと同じだからすぐにわかるよね。

これで四方八方からせまりくる敵をバッタバッタとなぎ倒していくんだ。これがまた気分いいんだ。雅じゃないけど、「殺せ、殺せー！」の世界なのだ。

大型装甲車出現！ 手榴弾を投げまくろう。

パワーアップで敵をブッ飛ばせ！

このゲームのウリは、ハデにぶちかますパワーアップのできる武器だ。プレイヤーが1人のときと2人同時のときで使える武器も変わってくる。

・ハイパーマシンガン
標準装備のマシンガンがさらにパワーアップして破壊力を増す。

・5ウェイライフル
5発の弾が扇型に広がるので、広い範囲の攻撃が可能。

・火炎放射器
太い炎をまきちらす。破壊力がとても大きいので、束になってかかってくる敵だって一掃できるぞ。

・スモーク
敵の攻撃をけむりで防いでくれるんだ。あんまり出てこないので、なじみは薄いけど。

・ハイパー手榴弾
手榴弾のパワーアップ。

・ハイパー鎖鉄球
鉄球が自分のまわりをグルグルまわるぞ。これでまわりの敵は一掃できる。

・バリアボール
一定時間、自分を防御してくれる。使えるぞー。

・ミラーボール
これは2人プレイ専用の武器。2人の間にオプションみたいなのがついて、取ったほうのプレイヤーと同じ動きをするんだ。こいつも使える。

・ヘビーバレル
この武器を使わずしてヘビーバレルは語れないっ！ もう、とにかくにもとんでもない破壊力なのだ。親玉なんか数発でドッカアーン！

撃ちながらグルグルまわっていればもう怖いものなしだ。

もちろんこんなすごい武器をタダで取らせてくれるわけがない。箱の中にある6つのパーツを全部そろえなきゃいけないんだ。時間制なのでじゃんじゃん使おう！

とにかくこのゲームは2人用でアイテムをバシバシ使うところにおもしろみがあるので、プレイするときはぜひ2人でやってほしい。

健闘を祈る。

（文／ハイテクYAS）

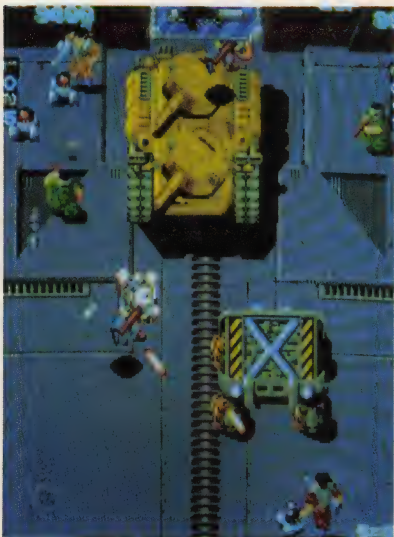
ゴンドラ面のボスだ。伸びる腕をよけるのはなかなか難しいぞ。

ミラーボールを付けながら火炎放射器も装備した。ハデ――！

これが究極兵器ヘビーバレルだ。これで向かうところ敵なし！

ハイパー鎖鉄球に当たったら鼻血じゃすまないぜ。

ズラーリとならんだ敵兵たち。かたっぱしからなぎ倒せ！

めちゃくちゃカタイ重タンク。右下のヤツも攻撃してくるぞ！

バックファイヤー テクモ

変速スクロールで危機イッパツ!

最近のテクモといえば、アルゴリズムがスターフォースにそっくりなジェミニウイングがあるけれど、このゲームはそれよりもシンプルにできているんだ。

アルフスをバックに敵とのバトル それにしても敵が多すぎるぜ～!

基本的には変速する左右スクロールで、自機は右を向いているが、バックもできる。また、ノーマルショットのパワーアップもある。FUEL（燃料が切れるとアウト。燃料は飛行中に減り、WAVEクリアとFUELパーツで増える）で2連、3連とパワーアップするぞ! このほかゲーム中、サンダーパーツ（放電ビーム）と3ウェイパーツ（3ウェイショット）が出るので必ず取ろう。

サンダーを使えば敵なし! だけどやっぱり敵が多すぎるう!

母船とドッキング! 得点に応じて給油されるぞ。

ところで、このゲームでは変速スクロールを使わないと先へ進むのがメチャ難しい。というのも、敵の攻撃がハンパじゃなくすごいからだ。ここぞと思ったところでタイミングよく変速スクロールさせるのだ。敵弾の嵐をうまくくぐり抜けたときは快感ものだ。

そういえば、最近はシンプルでいて奥が深いというシューティングゲームが流行っている。SHOTAN・LTDの中でシューティングの一番うまいオレにはうれしいぜ!

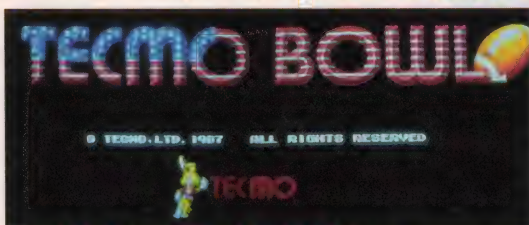
（文／A・J）

骨竜との戦闘。洞窟はインケンな敵が多いから気をつけろ!

テクモボール テクモ

フットボールでエキサイト!

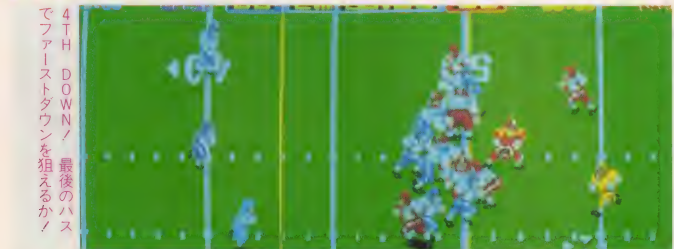
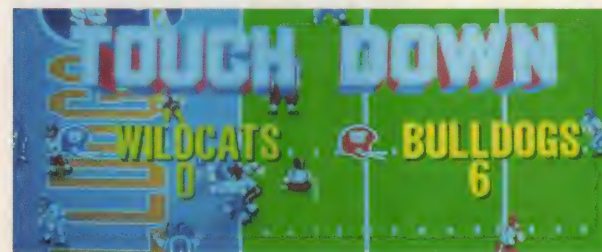
私がにわかフットボールマニアのSHOTANである。1月3日のRICE BOWLは日本人チーム同士の対決とはいえ、迫力あったぜ。ところでそんな迫力をゲーセンでも味わおう! というのがこのゲーム。

ダライアスのような2画面+4人同時プレイ可能のきょう体はかなりスゴイ。プレイヤーは2人1チームの2チームで、4人同時までプレイ可能（もちろん1対1、1対2のバトルロイヤル、2対CPUも可。このほか1人わびしくCPUとプレイも可）。

カッコイイタイトル。その下にいるのはテクモラビット。

ランプレイ（走り）でいくか、パスプレイで攻めるか!?

まずは、キックオフリターンでスタートする。レバーを使用するのでプレイ感覚は10ヤードファイトに近い（レバーガチャガチャまでそっくり）。右ボタンはジャンプやタックル、そしてそれらをかわすとき使うんだ。また、キックはパーゲージを見てタイミングよく押さないとんでもないことに……。

ところで、このページで紹介したテクモのバックファイヤーは、もしかしたら国内では販売されないかもしれないんだ。なかなかおもしろいのでプレイする価値アリ。とにかく出してもらいたいね。

（文／SHOTAN）

4TH DOWN! 最後のパスでファーストダウンを狙えるか!

タッチダウン! フィーバー! あんたそれじゃ他社ですって!!

ソニックブーム

セガ

セガシステム16で、ひさびさにバリバリのシューティングゲームが登場！ その名もソニックブーム。何者かによって占領されてしまった地球を奪回するために結成された勇気ある組織フリーダム。

市街戦だ。編隊攻撃が多いので、動いてないと危ない。

彼らは最新鋭戦闘機ファイターを操って謎の侵略者に立ち向かっていくのだった……。

というストーリーなんだけど、ゲームはもう縦スクロールのシューティングゲームだ。操作は8方向レバーと2つのボタン。左は連射可能なショット、右は無敵で画面上のものをすべて破壊できるフェニックスミサイルだ。これは強力だけど最初は3発しか持ってないので、ここぞというときにうまく使おう。

さて、このゲームもパワーアップがあり。赤と黄の編隊を全滅させると出現するアイテムを取るのだ。

・赤ボール……小型護衛機が自機の横につく。最高4機まで。

・黄ボール……フェニックスミサイルが1発増える。

護衛機はバックにも攻撃でき、数が多いほどミサイルの威力も強力になるんだ。

ちなみにVGMは、あのファンキーK・H氏。ノリまくりサウンドに乗って、さあ、全ステージクリアに挑戦だ！

ここは中近東かな。ハイフラインを破壊すると誘爆してキモチイイ。

ステージ2のボス。噴射するエンジンが曲者だ。

シティボンバー

コナミ

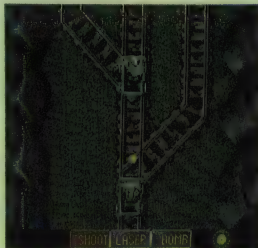
キミは怪盗306号。ギャング組織の経営するカジノから莫大な売上金を盗に出したところだ。ギャングたちは組織力を結集し、売上金を奪い返すために動きだした。

内容的にはいちおうロードファイターのようなドライビングゲームだけど、車同士のぶっつけ合い、道路外への車の乗り入れ、はたまたロケットランチャーなどのパワーアップまであり、かなりエキサイトできる。

これらのテクニックを使って、キミはうまく逃げきることができるかな！

ラビリンス・ランナー

コナミ

一見コミカルゲームのようだけど、内容はけっこうハードというのがこのラビリンスランナー。敵にさらわれたお姫様を助け出すため、敵の城へとひとり乗りこんで行く。しかし、とちゅうには、地下迷路などの障害があって行く手をはばむ。しかも、各ステージの最後にはボス敵がいるのだ。

そこで、キミはボム、レーザー、スピード、ショットなどのパワーアップアイテムを使うのだ。これらを駆使してお姫様を助けだしてほしい。

（文／ATARI KAD）

ニンジャウォーリアーズ

タイトー

ながーいスクリーンで有名なダライアス。そのきょう体を使った新しい忍者ゲームがもうすぐ登場する。迫り来るアーミー、敵忍者、忍犬、戦車などを短剣や手裏剣で倒し、最終面に待つバングラー大統領を暗殺するという現代的なストーリー。ステージはスラム街、軍事基地、倉庫、ビル街、下水道、敵の官邸内の6つ。また、プレイヤーがダメージを受けると表皮が少しずつはがれ、中からメカニックなサイボーグの姿が現れるらしい。ゲーセンには2月ごろお目見えするぞ！

MSX

今年もMSXは元気です!!

MSX

今月の材料

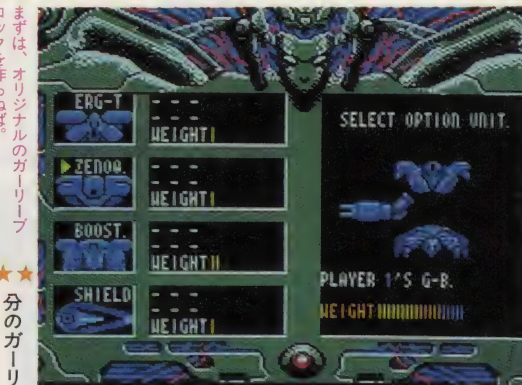
- **ガーリーブロック** 日本テレネット㈱ 6,800円 MSX2専用
- **ダイレス** 日本テレネット㈱ 6,800円 MSX2専用
- **ディーヴァ** 日本テレネット㈱ 19,800円(リンクスモデムセット) MSX(2)
- **忍者** ボーステック 7,800円 MSX2専用(3.5ディスク)
- **ドラゴンバスター** ナムコ 5,800円 MSX2専用
- **沙羅曼蛇** コナミ 6,800円 MSX(2)

SHOTANだって通信するのだ!

ラムシイY12に葬むられたはずのSHOTANが、ライター生命をかけて戦った「ウルトラゲームクイズ」の結果、みごとBEEPに復帰することができました(くわしくは特集P78を見よ)。復帰第1弾は、MSX専用ネットワーク「THE LINKS」のネットワークゲーム3本を紹介するぞ。

GIRLY BLOCK

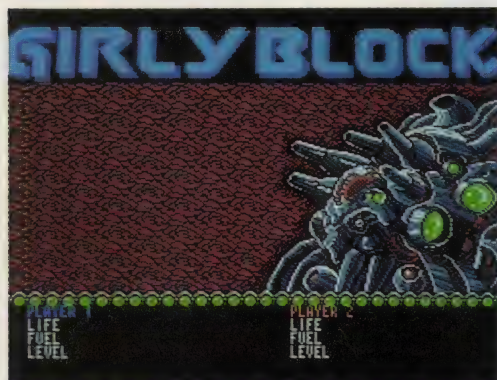
このガーリーブロックは、戦場やパイロットの能力に合わせて装備を自由に交換することができるロボットだ(合計256種類作れる)。このロボットを駆使して、クリュセ軍の要塞を破壊するのが目的。

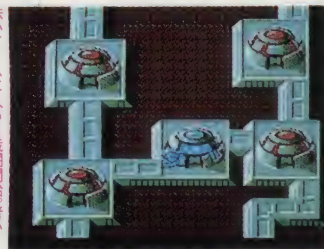
戦闘モードでの敵は、もちろんガーリーブロック。武器はレバー(キー)の上下操作によって上下に撃ち分けられ、これにジャンプやレバー操作を組み合わせることで自由に操れる。

ところで、キミのライバルは、日本中のMSX2ユーザーなのだ。というのも、LINKSにアクセスして、自分のガーリーのデータをインプットすると、全国ランキングが出てくる。このランキング表から適当にガーリーを選んで「S」キーを押すと、なんと!そのガーリーが敵となってキミと戦うのだ。

LINKSモデムがないよーっ、という人には2Pのバトルモードがある。だから、要塞を倒して終わり、というゲームではけっしてないのだ。

今月(1月)下旬ごろからネットワーク上でプレイできる予定なので、それまでにキミのガーリーをしっかり育てておこう。

まずは、オリジナルのガーリーブロックを作らねば。

4番目の"LINKS"というモードに注目!

2プレイヤーモードもあるから、通信を抜きにしたゲームとしても楽しめる

赤いドームに入ると戦闘開始。青いドームではパーツ交換などができる

ネットワークゲームを楽しむために

これらのネットワークゲームをプレイするために必要な機器は……。

①RAM64キロバイト以上のMSX。

64キロないとディーヴァは動かないよん。ガーリーはMSX2専用、ダイレスもMSX2専用で、VRAM128キロバイトないと走らない。

②NGAII(モデム)

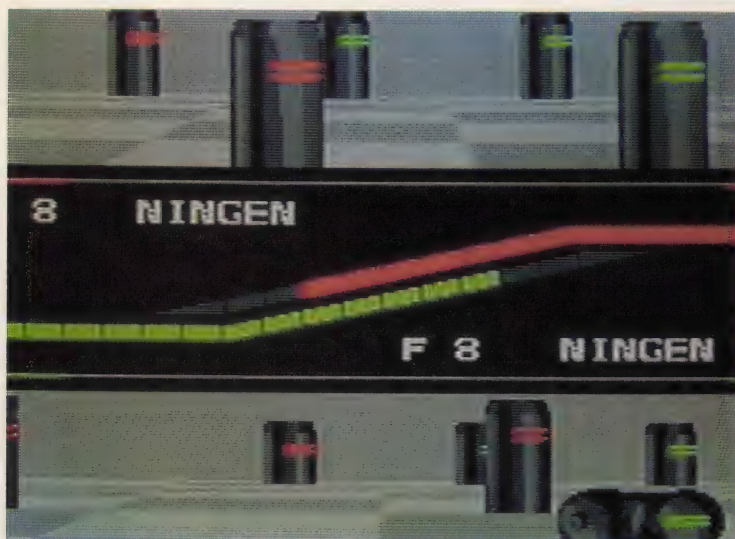
これがないとLINKSにアクセスできない。ガーリーとダイレスは単独(ネットワークと関係なく)でも遊べる。ただし、ネットワークで楽しむには2スロット必要。ディーヴァは1スロットでOK。

③モジュラー端子のついている電話機

これがないと、NGAIIにつなげない。モジュラー端子でない電話機を使っている人

新登場のNGAII(1万4800円)。ダイヤル回線のオートログインができるぞ

ROMで発売されるから、手軽に遊べるのも魅力だぜ！

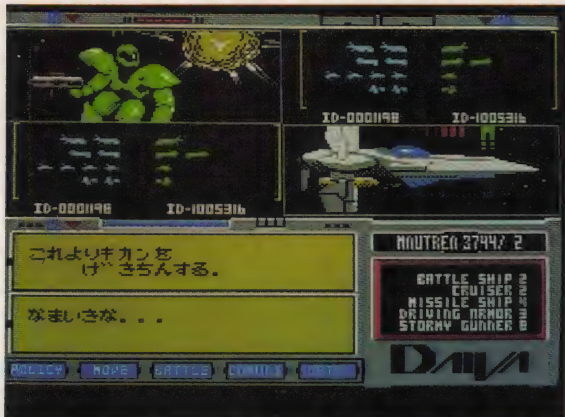
DIRES

ダイレスについては、去年の8月号で芋吉が、同じく12月号でTAKE ON！が紹介しているので、ここでは省略。とにかく、ルールは単純だけど、相手が人工知能なだけに一筋縄ではいかないゲームだ。キミが人工知能をいかに育てるかがポイントになる。

さて、ネットワークを使ってのゲームの方法だけど、キミが育てた人工知能をLINKSのホストコンピュータにインプットし、人工知能同士をホスト上で戦わせて順位を競うんだ。

他の人が育てた人工知能と戦うのはなかなか盛り上がるぜ。キミの能力のすべてをそそぎこめ！ そして目指すはRANK Aだ！

SYMULAZかGIGMK3か？人工知能同士の戦いはいかに？

Dr. DAIVA AMANDORA

みんなはもうディーヴァのことは知っていると思うけど、ゲームの内容をかんたんに説明すると、宇宙空間での国盗りゲーム。ただし、登場する人物はすべて人間が操作しているもので、コンピュータはプレイヤーからのデータ処理を実行するだけにすぎないのだ。

基本的にはディーヴァの戦略モードそのまんま（ネットワーク化により、追加、変更はあるけど）である。プレイヤーは無限に広がる大宇宙の一星域の中の1つの星を持ってゲームをスタートする（全宇宙で、約1000人の同時参加が可能だそうだ）。星の生産力を上げ、船を作ってほかの星に攻撃を加えるわけだ。

マルチウインドウでカゲキな宇宙戦闘開始！

では、ディーヴァ本編との違いをあげてみよう。

まず、リアルタイムの惑星戦がなくなった。そのかわり、惑星戦は、ドライビングアーマーか（あの）ストーミーガンナーを投入（どちらを何機送り込むかを数で入力）して行うことになったんだ。

続いてCHATというのは、通信を利用してのおしゃべりなんだけど、これがこのゲームに追加される。たとえば、「この星は私がもらった。イタイ目にあう前に逃げたほうがいいぞ」「ふざけんなLAMCY！かえり討ちにしてやる」なんていう会話を、ネットワークを通して楽しめる。いかにも、自分が（電話の向こうにいる）敵と戦っているようでしょ。これこそ通信ゲームのおもしろさ、つーところだ。

（文／SHOTAN "UNDERTAKE！" I）

ふーざけんなラムシイ！オメーの戦力で勝てるものかあーっ！

ストーミーガンナーでの惑星攻略に成功！口元にんまり、惑星の持ち主はがっかり。

は、NTTに相談しよう。

④電話料金
電話回線を通して通信をするわけだから、当然電話料金がかかる。これがけっこうバカにならない金額になるのがつらいところ。

これだけでネットワークゲームに参加できるぞ。対コンピュータだけでなく、遠くの人とも対戦できるネットワークゲームにぜひ参加してみよう！（な、TAKE ON！）

問い合わせ●日本テレネット㈱（☎075・211・3441）

忍者

新作を出すからには……

ボーステックからMSX2用新作ソフト登場！ で、タイトルがなんつうかというとなんと「忍者」……。

なんですか？ また忍者？ どこも忍者、忍者で同じようなことしか考えてないんだから……。といいたくなりそうな気持ちを飲み込んで、資料を読んでみたボクは、ほどなく「飲み込んでおいてよかった」という気持ちになった。

この「忍者」、今までのとはちょっと違うようだ。

全国モード画面 字を左から読んじゃあダメだよ

イロモノ忍者ではない

今までの忍者と名のつくゲームは、忍者がなかば魔法のような忍術を使って、敵の忍者をバッタバッタとなぎ倒していく、といったシューティン（手裏剣）ゲームのようなものが多かった。

ところがこのゲームは、そういうものとはちょっと趣を異にしているのだ。今いったようなアクションシーンがないわけではないのだが、ゲームのメインは、忍者の活躍によって政治状況や軍事力が影響を受けていき、最終的には大戦の行方をも左右してしまうという、いわば中世日本の諜報部員であった忍者本来の社会的役割をシミュレートしているところにあるのだ。

では、具体的な内容はというと…。

豊臣方を勝利に導け！

プレイヤーは、伊賀の忍者となり、豊臣家の協力の依頼を受けて、同盟国を増やして徳川の勢力を弱めるために走らなければならない。

ゲームは、架空の年号「龍虎五年」から始まり、龍虎九年には全国を巻き込んでの全面戦争「関ヶ原」の戦いが起こることになっている。

「関ヶ原」が始まる前に、どれだけの国に豊臣方と同盟を結ばせるかで勝敗が決まる。諸国をまわり、情報を集め、豊臣方を勝利に導くのだ！

さて、このゲームには大きく分けて全国モード、諸国モード、ファイトモードの3つがある。

全国モードでは全国の街道を表示したり、全国の政治状況を見ることができる。これで諸国の力関係を見ながら次の作戦を決定するのだ。

全国モードで「潜入」を選ぶと諸国モードになる。このモードでは、忍者は黒ずきんを脱いで町人姿になり、諸国27カ国（28カ国なのだが江戸には入れないので）に行き、町の中を歩いている人と話をしたり、城の中に入ったりして行動する。

城に入った場合、その国が敵対関係にあるとファイトモードになり、同盟関係なら軍資金を与えてその国を強くすることができる。このモードで集めた情報をもとに、どう行動するかで諸国の力関係や政治状況が変わってくるのだ。

そしてファイトモードは、手裏剣と刀を使っての縦スクロール型のアクションシーン。

これも全国モード"いくさ"の情報の画面だね

全国モードを移動中。"越後にむかいます"だってさ！

町人から情報を聞きだそう。"是"、"非"ってのはわかるよね？

このモードは軍資金、親書、密書などのアイテムを盗るか、背景が終わりになるまで抜けられない。このモードは、諸国モードで敵方の城へ入ったときや全国モード、諸国間を移動中に敵方の国を通ったとき相手に仕掛けられるもので、クリアすると忍者のレベルアップにつながる。

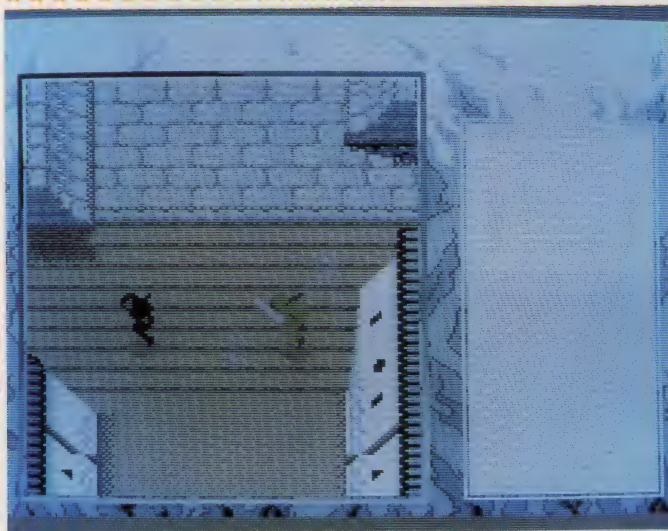
こういう「かかる火の粉ははらわにゃならぬ」のような戦闘だけでなく、諸国モードで聞いた情報に従って待ち伏せするなんていうこともできてしまう。

たとえば、諸国モードで「10月1日から20日の間に、江戸から甲斐に軍資金が送られる」という情報を聞いたとする。この場合、10月1日から20日の間に江戸、甲斐間の道で待ち伏せしていると、軍資金を輸送中の一行に出会える、という仕組みなのだ。ワクワクするでしょ? こんな状況で、うまく軍資金を奪うことができれば、軍資金を送った国と受け取るはずだった国との友好関係を崩すことができ、結果的に豊臣方に有利になっていくわけだ。

また、この方法で、相手の国にわたると豊臣方に不利になる「親書」や「密書」などを阻止することもできる。

こんな感じで歴史を陰で動かす忍者の役割を新しい切り口で表現しているのだ。これは発売が待ち遠しいね。

(文/TAKE ON!)

縦スクロールのファイトモード。敵の攻撃から逃げきれるか?

城の中。どういうバトルシーンを見せてくれるのだろう。

コナミの新作情報だよーん

今年もコナミは続々と新作を用意しているぞ。新年早々にもかかわらず、3本の新作が、今月下旬に発売される。「新・10倍カートリッジ」(5800円)。

すでに発売されている「10倍カートリッジ」を、MSX2にも対応するようにバージョンアップしたものだ。とくに今回は、カートリッジ内蔵のS-RAMやディスクに、ゲームの途中経過がセーブできるようになるなど、セーブ機能が強化された。また、ゲームを楽しくするお助け機能として、ポーズ機能やスローモーション機能、プレイヤー数設定機能etc.や、秘密の機能を備えているなど、コナミファンはぜひ1本持っていたいカートリッジだ。

次が、「THE プロ野球激突!ペナントレース」(5800円)。

12球団を使い、あらかじめ設定した試合数の中での勝率を競うペナントレースモード、2人で対戦するVSモード、コンピュータと練習試合を行うオープン戦モードを持つ、シミュレーションタイプの野球ゲームだ。

そしてもう1本は「ブレイクショット」(5800円)。

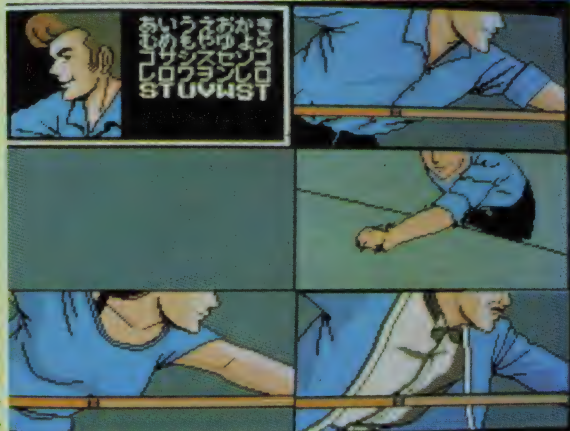
ローテーション、ナインボール、14-1ラックボール、スヌーカーが楽しめるシミュレーションモードと、プレイヤーが6人の強者に勝負を挑んでいくというストーリーモードを持った、これもシミュレーションタイプの、ビリヤードゲームだ。

最後に、もう1本。春には、「あけみとモアイの占いセンセーション」というソフトが発売される予定だ。

くわしくは今後のBEEPでも紹介する予定なので、お楽しみに。

(今回掲載した写真は、すべて開発中のものです)

MSX 2対応になり、セーブ機能がグッとアップした「新・10倍」!

いろんな楽しみ方のできる「ブレイクショット」。おすすめだぞ!

さすがコナミ! 絵の雰囲気が出てるでしょ!?

ドラゴンバスター

オリジナルキャラも出てくるよ

今までナムコのゲームのMSX版は電波新聞社から出ていた（ロムカセットに大きな穴があいていた、アレ）けど、今回の〝ドラゴンバスター〟はナムコから発売されるMSX2用ナムコットなのだ。

©ナムコ

さて、かんじんのMSX版の内容だけど、ビデオゲーム版とは少々変わっている。

ラウンド数は全部で8。アイテムには、取ってすぐ効く即効アイテム、持っていると役に立つ（日記帳、薬草など）ユーティリティーアイテム、いざというときに使う強力なマジックアイテムがあり……、おやおや、これはほとんどFC版と同じってこと？ あと、大きな変更点としては、ダンジョンでの横、縦スクロールがなくなり、画面切り換えになってしまったこと（なぜなのォー？）が挙げられる。

ルームガーダーにナイトという新しい敵（鉄球をふりまわす）を加えたりして、おもしろさをクリエイトする姿勢はうかがえるのだが、画面がスクロールしないというのは、ちょっとチメイ的？ な気もする。

（文／TAKE ON！）

おなじみのマップ画面。ちょっと見なれない建物もある。

ルームガーダー・ウィザードと対決だ。

ドラゴンが正体を現わした？ 最近類似品が出まわっているなあ。

落ちると痛い、こんなしかけもある。

沙羅曼蛇に対して思うこと

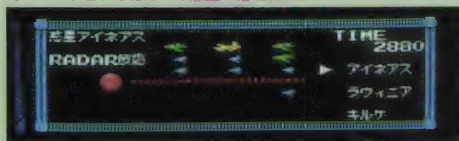
先月発売された沙羅曼蛇、みんなやってみたかな？ 編集部では〝グラ2でコナミが調子づいてしまった〟とかだれだ！ こんなアイデアを出した読者は！〟（グラ2のアイデアコンテストのアイデアが沙羅曼蛇のゲームに生かされたと思っているのだ）などと怒号層圏しているのだ。

それにしてもこのゲーム、ちょっとムズカシさがハンパじゃない。オプションが（最大）4つつくし、強力なレーザーもあるので装備を固めれば〝こんなに強くていいのだろうか？〟と人生に疑問をいだいてしまうくらい強いのだが、ステージの途中でやられてしまうともう大変！ グラ2でいうと帰りのステージ5みたいなもので、ステージ2以外は途中からの立ち直りは並のウデではまずムリだろう。まあ2人同時プレイだったら片方をギセイにして、コンティニューでやりまくればなんとかなるけど、このへんのゲームバランスには少々疑問を感じてしまうなあ。パワーアップシューティングというものはこうであってはいけないと思うんだけど……。

それから〝自分はウデには自信があるんだけど、どうしても真のエンディングが見られない〟という人にアドバイス。

このゲーム、じつはグラ2を2スロットに入れないと終わらないのだ。そんなのアリ？

（文／TAKE ON！）

オペレーション3はこの3惑星の他にもステージがある？

何度やっても緊張する、この感じはいいんだけどね……。

装備さえ整っちゃえば怖いものなしだけど……。

遠藤雅伸のランダムトーク【2】

●作曲家 国本佳宏

ランダムトーク連載第2回めは、G.M.Oのアレンジなどを手がけ、ゲーム音楽に造詣が深い作曲家の国本佳宏さん。遠藤さんと国本さんとは旧知の仲、音楽にゲームに話が弾んだ。

遠藤さんとの出会いは、あの「ゼビウス」

遠藤 知ってる人は、よく知っていると思うんですが、まあBEEPの読者のためにかんたんな自己紹介を……どうぞ。

国本 とりあえず作曲の仕事をしています。それも、音作りから曲を組み立てていくという意味での作曲家です。今のところシンセサイザーを自分の音楽の表現手段としていちばん利用していますね。最近の仕事としては、NHKの7時のニュースのテーマを作ったりもしましたが、仕事としていちばん多いのは、アレンジかな。

そもそも、バンドをやっていて音楽業界に入ったんです。YMOに気に入ってもらってアルファレコードと契約したんですけど、レコードデビューがYMO人気のあおりで2年ぐらい待たされちゃって、その間バンドがバラバラになっちゃったんです。そのうち僕のほうは、サザンオールスターズのサポートメンバーとして、キーボードを弾いてたりしていました。

遠 これが、うまいんだ。ほんとうに。

国 じつは、9月ぐらいから冨田勲さんプロデュースの、自分の作品をこもりっきりで作ってるところです。アメリカ・リリースの予定でじっくり腰をすえてね。

音楽を真剣にやろうという初心に戻っているんです。一応プロになって、ある程度やってると、そこそこ生活できるっていう感じが出てきちゃうんです。

僕なんかも、サザンのサポートメンバーだった間、なんかこう表舞台の華やかなところにいて、ちょっと自分を見失いかけたというか錯覚しちゃったときがあったと思うね。音楽をやるということを安易に考えちゃった時期がね。今は、もっと苦しんで、じっくり音楽をやる、そういう時間があってもいいんじゃないかと思って……。

国本佳宏 くにもとよしひろ

1958年6月2日生れ。広島市出身・青山学院大学経営学部卒。サザンオールスターズのサポートメンバーとして、キーボードを担当。GMOレーベルのアレンジを多数手がける。ゲーム音楽界の隠れた有名人。

——ところで、遠藤さんとの出会いは。

国 「ゼビウス」を見てスゴイゲームだなって思ったんです。感覚的にも何か、とても近いものを感じたな(笑)。

直接会ったきっかけは、GMOのアレンジをしていて大野木さんがプロデュースしているとき、そこに遠藤さんが現れたっていうところかな。でも、会った当時は、こんな多才な人とは、思わなかった(笑)。

遠 ゲーム音楽としては、3枚目のアルバムのときかな、よくここまでゲームの音をアレンジしたなって感動して。それで会いに行ったの。1つの音のエコーのかけ方に、ああだこうだって3時間ぐらいかけてたっけ。ビョーキだネっていって(笑)。それから「グラディウス」のアレンジバージョンを聞いて、これは、最高傑作だと思ってます。

国 ウン、あれは、原曲がいいの、結局。

アレンジしだいで、ひどい曲でもハデにすることは、できるけど、けっきょく残らないね。

正直いって、GMOにくる曲でもやりたくないなあって曲もあるには、あるんですよ。グラディウスの場合は、原曲の完成度がすごく高くて、譜面がきたときうれしかった。ただ、断片の集まりだったから、1曲にまとめるのには、ずいぶん苦労したね。

遠 たとえば?

国 ウン、YMOを解散した後の細野さんが最初に手がけた仕事っていうのがゲーム音楽だったんだよね。すごく、先見の明があったと思うんだ。量産して儲るよってわけで取り組んだわけじゃないでしょ。ゲーム音楽の芸術性みたいなものを汲んで始めたわけだから。僕もゲーム音楽を手がけるからには、それなりの覚悟でやりたかった。

たとえば、グラディウスに出てくる曲調の違うそれぞれの曲をつなげるにしても、ブリッジに自分で作った転調の4小

節でも無理やりもってくれば、かんたんにできちゃうんだけど、そういうやり方は、絶対やめようと決めたね。曲を全部分析して、中に含まれているものだけを使って、つないでいくように心がけたんだ。じつは、たいへんなことなんだけど、それが、またおもしろいわけなんだ。ほんの短いエンディングを前のほうにもってきたり、いろいろとつないでいっても流れてるなって感じられるようにしたんだ。「ゼビウス」の場合は、成功してると思うね。そういえば、「バイナリーランド」では、遠藤さんがピアノを弾いてくれたしね(笑)。
遠 やぶ蛇だったナ(笑)。僕としては、おもしろい経験だったけど……。

でも、あのころがゲーム音楽の谷間だったのかな。今じゃ映画のサウンドトラックと同じ感覚で根づいてるよね。ゲーム音楽に使われる音源自体も強力になってるし。

やっぱり、ゲームをやり込まなくちゃ

——ところで、電子音楽の中でのゲーム音楽の位置づけといったものは?
遠 ゲーム音楽っていうのは、ずるいんだよね、和声は、最初から無視しているし、感動させる部分なんかもジャーンじゃなくてピョンでいいわけ(笑)。視覚部分とマッチすれば、単純な音でもエラく効果が上がるんだよ。
国 だけど、その自由さに、僕らは、興味を持ったんだ。でも、ゲーム音楽の譜面をもらったとき、なかには、ナンダこれはーという曲もあるね。音のぶつかり合いが、あまりにも未熟というか、マトモじゃないのがけっこうあるんだ。
遠 アルバムとして、曲をまとめなおすときにどんな苦労があるのかな?
国 アルバムをそれっぽい形にデッチあげることは、かんたんにできるんだ。だけどそういうことは、やりたくないのね。まず、僕は、ゲームを全部やりこむんだ。ゲーム中、ハラハラしてて音楽なんか全然耳に入ってこない局面ってあるよね。画面だけ見てれば、ドラマチックな場面なんだけど、ジャーンなんていってる場合じゃないところね。そうした、ゲームの中の緩急っていうやつを音楽で表現しなきゃだめだと思うんだよ。

FILE BEEP PEOPLE

それには、ゲームを理解してないとね。ゲームをやってる人間には、わかるはずなんだよ。ゲームをやりこんで、そのゲームが好きで好きでたまらない人がゲーム音楽のレコードを買うわけでしょ。だから画面だけを見ての表現だと、なんか違うぞって思われちゃうよね。音と画面の関連性ということをゲームをやりながらつかんでいかなきゃ。

遠　なるほど。

国　そして、遠藤さんから触発されたことは、〝隠れキャラ〟。あれを音楽に取りこみたいと思ったの。

「スーパーマリオ」がGMOの最初のリリースだったんだけど、あまりにも知られすぎた曲だからどうしようかと思った。ゲーム音楽の自由さをあまり安易に考えたくない。あくまで音楽性を高める形でやりたいと思ってた。それで、すべての曲のタイムまで計って縮小して小節に割って作っていったんだ。だけど、〝水中の音楽〟だけは、3拍子では、はまらなかった。で、苦心の末、隠れキャラにしようとしたんだ。

裏メロに音を分析して、ひっくり返した形で入れてみたの。こういうのって、単なる画面のなぞりとは、違うと思うんだ。気がつかない人はしかたがないど、わかる人にはわかると思うんだ。

ゼビウスが、じつにち密な物語の上に成り立っていて、それぞれのキャラクターにちゃんと意味があるってことは、最初、わからなくてもやっていくうちにだんだんわかってくるでしょ。これには、感動したね。見方によってどんどん奥が深くなっていくところに共感を覚えた。ポロッと作るのは、かんたんだけど、わかる人にはわかる。しっかりした基盤の上にたって作っていくという制作態度は、ゲーム音楽に限らず、僕の音楽を作るうえでも影響されたね。

たとえば、ゼビウスだったら、ゲームの後に小説が出たでしょ。それを読んで、ソルの意味だとか、なぜゲーム上であのキャラがこういう動きをしているんだとかが、納得できるわけ。ほんとうにバックボーンというか、ゲームの背後に、世界がちゃんと作られてるんだよね。キャラの名前1つとっても、わかる人が見れば、ちゃんと納得がいく名前になっているし……。

ゲームにしても、音楽にしても、思いつきでポッと作るのは、かんたんなんだよね。ある程度、しっかりした基盤のうえに立った作品を作るのは、やっぱりたいへんなことだと思うんだよ。

そんなわけで、遠藤さんのこと尊敬してます（笑）。

遠　やっぱり、同世代だしね。

国　今度いっしょにゲームの仕事をしたいですね。

遠　お願いします、先生（爆笑）。

最近のゲーム音楽って——

遠　ゲーム音楽には、BGM寄りのものと、SE寄りの2通りあると思うんだ。〝ドルアーガの塔〟なんかは、明らかにBGM寄りで、BGMにSEを重ねた形だし、アクションゲームなんかだとSE寄り……。

国　ゼビウスの時代のミニマルミュージックみたいなヤツは、どうなってんの？　ああいうのは、いいなあと思ってたんだけど。

遠　あれをやった人は、スゴイよ。SEを作るパワーは、ちょっと普通じゃない。

今、セガのゲーム音楽がスゴイよね。

国　「アウトラン」がやめられなくて。曲もいいしね（笑）。

僕は、まだ最後までいけないんだけど、あのきょう体を買いこんで家に置いときたい！（笑）。

遠　危ないな、かなり（笑）。

曲の雰囲気ってけっこう大きいから、アウトランの曲をかけながら中央高速とかを走るといくらでも飛ばせる気分になっちゃうんだ。ぶつかっても大丈夫という気がしてくるから不思議（笑）。

国　「スペースハリアー」もそうだけど、あのへんのセガの音楽は、スゴイ。

遠　セガの音楽担当のノリは、ほとんどミュージシャンと同じだよ(笑)。はなっから音楽を目指しているから。ハードなんか関係なしで音のことばかりやってる。

爽快なゲームをやってみたい！

国　ところで、今どんなゲームを作っているの？

遠　「ファミリーサーキット」というレースゲームをやってナムコからの発売待ちなんだ。10年前のF1レースファンだったらよだれが出そうなやつだよ。裏技、裏テクなし、自分のコンセントレーションのみってやつなんだ。

国　それはゲームの本質じゃない楽しみだな。なにか、単純で爽快感のあるゲームがやりたいなあ。たとえば、アメリカのビルの壊し方ってすごいでしょ。ああいう単純でスカッとするものがいい。よっぽどストレスがたまってるのかな(笑)。

マニアル浜口のTVゲーム進化論【2】

文／浜口勇
イラスト／石黒茂

ダーウィンも解明しなかった!? ハング・オンからアウトランへの進化の話

前回はナムコのポールポジションを例にあげて、3Dレーシングゲームの基本的な仕組みについて説明してみた。ハング・オンはポールポジションの影響が非常に大きい(当然だけど)。しかもその前にはタツミのTX-1とかがあるのだから、ハング・オン自身は画面制御に関する限りあまり進歩しているように見えない、というのが正直なところだ。

そこで今回はスペースハリアー以降のゲームを取り上げ、セガの体感ゲームの独自の技術について解説してみよう。

ハング・オンから進化したスペハリの画面処理

体感ゲームもスペースハリアーになると、新しい試みが入っている。このゲーム、遊園地きょう体などといわれるくらいデカいし、ムービングシートの動きも当時としては斬新だった。また、ゲーム内容も疑似3Dとしてはかなりのゲームバランスを持っていた。そして画面を処理する技術にも新たな工夫がなされていたのだ。

たとえば地面の動き。これはハング・オンの応用で、横に加えて縦方向のスクロールを使用して、より複雑な動きをさせている。パレットの変化と横スクロールだけでは2次元の動きしかできないのだけど、縦のスクロールをうまく使うことによって地面の傾き、つまり3次元的な要素を組み込むことができるようになった(それまでの地面はひたすら真っ平だったからね)。

これは走査線が画面を走査していくスピードに合わせて縦スクロールをおこなって、同じ横ラインを何回も表示させ、バックグラウンドに描かれた絵を縦に引き伸ばして表示させているのだ。また逆に、横ラインを間引くことで縦に押しつぶすこともできる(図1)。

もし、バックグラウンドの地面に相当する部分が引き伸ばされると、伸びた分だけ水平線が上がりハリアー自身の高度が上がったように見える。逆に押しつぶされると、水平線が下がってハリアーの高度が下がったように見える(図2)。

さて、もうひとつ触れておきたいことがある。これは地面などを表示するバックグラウンド画面の処理とは直接関係ないの

図1

走査線

縮める　　伸ばす

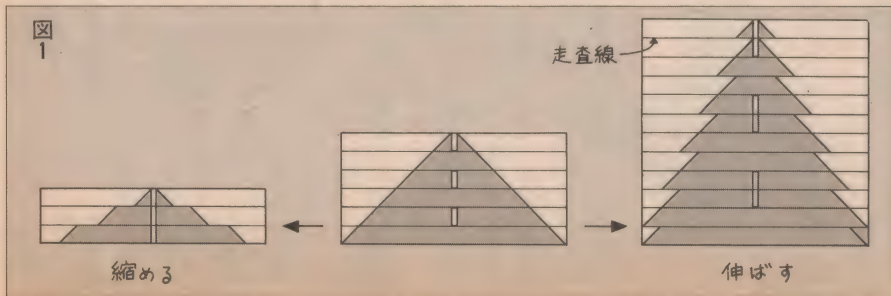
FILE BEEP TECHNOLOGY

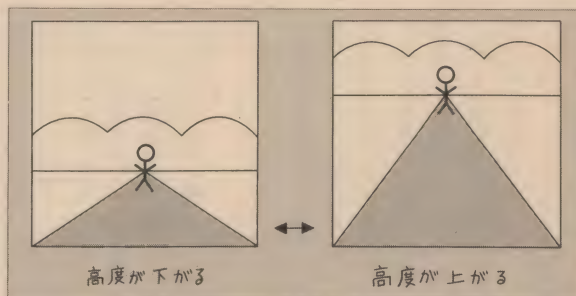
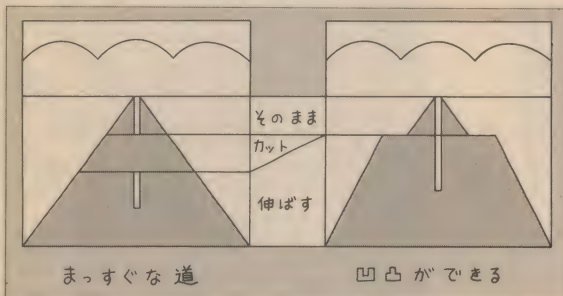
だけど、敵や自分の影が透けて地面の模様が見えることに注目してほしい(図3)。

図2

高度が下がる　↔　高度が上がる

図3

影があっても地面はつぶれない

これがX68000などでも有名な半透明色機能だ。当時のゲームではアタリのガントレットなどにも同様な機能がついていたみたいだけど、カゲくらいにしか使えない地味な機能だから、それ以降はすたれてしまったみたいだ。たぶんこれはスプライトを使用して、そのスプライトがある場所はバックグラウンドの表示を暗くしているのだろう。でも、これはアフターバーナーなどにもつながる高機能スプライトの一種ではあると思う。

そういう意味からいうと、スペースハリアーはその本質で、それまでのレーシングゲームとほとんど同じなんだけど、スプライトをガンガン使ったり、地面の表示を工夫することによってかなり新しい感じをだしているゲームだったといえるだろう。

新世代のレーシングゲーム

そして、その後体感ゲーム第3弾のエンデューロレーサーが出た。このゲームは、ポールポジション、ハング・オンを第1世代とするレーシングゲームの第2世代といえるものだ。どこが変わったかというと、地面に凹凸ができて、上がり下がりが表現できるようになった。たしかに地面に単純な上がり下がりがつくだけならさほど難しくはないだろう。先に説明したスペースハリアーの応用という意味で、図4のようにすれば地面が上がったり下がったりの表現ができるからだ。

図4

そのまま
カット
伸ばす
まっすぐな道　凹凸ができる

しかし、それだけですまないところがすごいのだ。というのは、その地面の上をバイクや車が走るために新たな処理が必要になるからだ。たとえばバイクや車などが丘の向こうにいる場合、その全体や下半分が丘に隠れなければならない。しかし、それらをスプライトで表示しようとしても、図5(a)のようにバックグラウンドの前にものが表示されてしまう。これではものが透けて見えてしまって丘の向こうにあるとはいえないし、せっかくつけた凹凸も意味がなくなってしまう。これはバックグラウンドの処理とはまったく無関係に機能するスプライトを使っているためだ。

図5

道路
奥ゆき方向
(a) B球が見えてしまう　(b) B球は丘に隠れる

そこでバックグラウンドの動きにスプライトの表示を対応させるために、ある横1ラインを処理するときに、その見えているラインの画像によって表されている3次元空間上の場所はどこにあるかを考えて、隠すスプライトと隠さないスプライトを決めてやっているんだ。

たとえば、図5(b)のような場合、スプライトによって表示されているオートバイには道路の盛り上がりによって隠されるものと、それより手前にあって見えるものに分かれる。

そこで、バックグラウンドの表示の優先順位を設定し、ある横ラインが表示されているとき、スプライトがそのラインより前にあるのか、後ろにあるのかを判断している。このような処理を60分の1秒に256回(つまり1秒当たり1万5360回)やればエンデューロレーサの凹凸画面が正しく表示されるんだ。

しかし、16ビットのCPUといえども1秒間に実行できる命令はたかだか数百個にすぎないから、68000を使用しているセガのハードといえどもかなり大変なことは確かだ(何らかのハードウェアで作業を助けている可能性はあるが)。もし、この処理を失敗したり、時間が間に合わなかったりすると画面がチラついてしまうだろう。

実際、処理もこれくらい複雑になってくると、ポールポジションのときとは違って処理の方法は千差万別、いくらでも思いつく。いかに美しく速い処理方法を考えつくか、というのがプログラマーやハード屋の腕の見せどころになってくるんだ。

スプライトをぜいたくに使ったアウトラン

おっと、アウトランを説明しなかったので最後にかんたんに触れておこう。アウトランの新しさというのはスムーズな画面変化にあると思う。道が2つに分かれたり合流したりしながら、まわりの風景がどんどん変化していくところがすばらしい。これはおそらく道路が二またになっているところでは、画面を描き換えているのだと思う(間違っているかもしれないが)。

そして風景の変化は大量のスプライトをぜいたくに使って表しているんだ。じつは、この手法がアフターバーナーへとつながっていくのだ。というわけで次回はアフターバーナーにスポットを当てていこう。

FILE BEEP GAME SOUND

サウンドクラブ'88【2】

文／冨田丈
イラスト／嶋岡誠一郎

もう1度言わせてもらいます！

今年もサウンドクラブをよろしく。新年を迎えてはりきっている冨田です。ところで、昨年11月号で書いた「言わせてもらいます！」編に対する反響が多かったので、そのことについて少し話しておきたいのです。

あの記事が出てからサウンドクラブに賛否両論、読者からの手紙がドッと押し寄せてきました。

当然ながらS社とN社についての内容でしたが、あのときの文章がいささか感情的になり、読者の方々に不快な思いをさせたことをお詫びします。どうも言葉が足りなかったため、両社に対する感情的な攻撃と取られてしまったようです。

しかし、あのとき述べた内容については理解してほしいし、あのような文章にしたのもそれなりのインパクトを与えようと考えたからなのです。もちろん私は両社のゲームサウンドやゲームそのものは業界のトップクラスにあると思っています。だからこそよりよい方向に向かってほしいのです。

そのあたりを踏まえたうえでもう1度言わせてもらいます。具体的にいえば、両社ともひとつの頂点を極めたゲームがありますが、以後の作品の曲はどれも似がよったものばかりなのです。確かにゲームの企画が同じようなものだから、これは当たり前かもしれません。また、会社の方針とか安定した人気を保つためといった理由もあるでしょう。実際この2社のゲームサウンドは、多くのゲーマーから〝よいゲームサウンド〟という定評もあります。

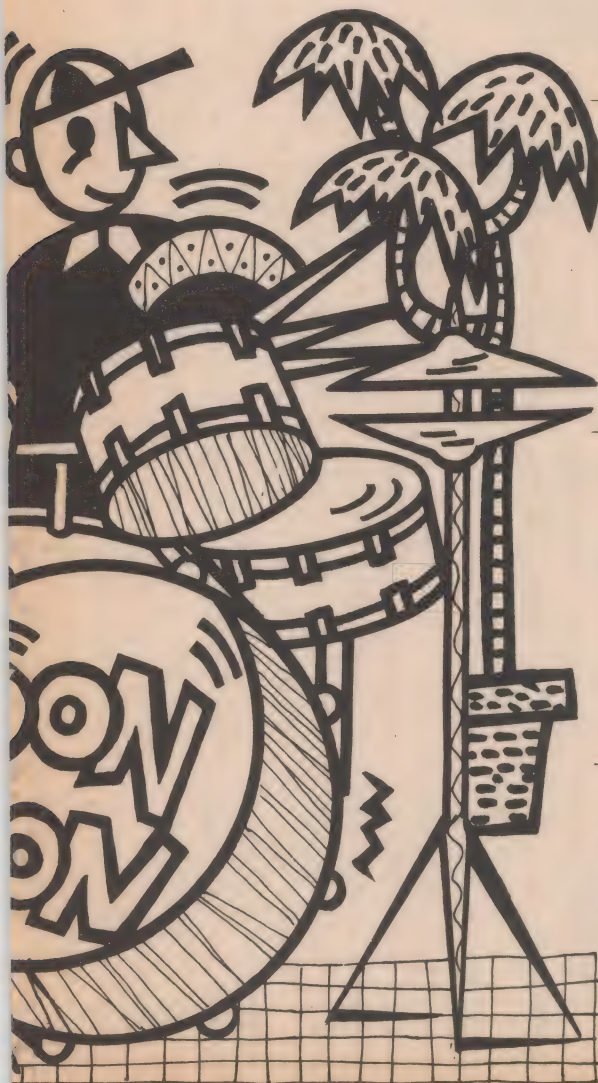
しかし、曲想、音色とも前回から引き継いだものばかりで、どれを聞いても同じ曲のように聞こえてしまうのです。そのことに私は不満を感じているのです。ものごと探求心をなくしてしまったら終わりです！ いつまでも過去の栄光にすがっていても何も生まれはしません。もっと冒険してほしいのです。

それから一言。意見や批判がある場合には、ペンネームや匿名でなく、実名で書いてほしいのです。私も人間ですから間違ったことも書くでしょう。そういったときは、快く謝りたいと思っています。しかし、ペンネームや匿名で書いてくるような意見はいっさい無視させてもらいます（でも、実名のお便りなら大歓迎ですのでよろしく）。

ゲームサウンドも自動作成できる!?

さて、話は変わって最近期待しているのは、システムソフトの「ティル・ナ・ノーグ」です。これはシステムの中にシナリオ作成機能が入っていて、1回終わってしまってもまた新しいシナリオをシステムが作ってくれるのです。今のところPC98

FILE BEEP GAME SOUND

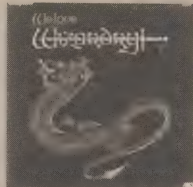
シリーズだけなので私はまだ遊んでいませんが、早くほかの機種にも移植してほしいものです。このような機能は以前「ROGUE」というゲームにもありましたが、使い捨て(!?)ゲームが多くなってきている中で、じっくりと何回でも遊べるこの手のゲームはじつに経済的! そのうちBGMも自動作曲なんていうことにならないかなぁ。でも、これはそんなに難しいことじゃないのです。メロディーだけだったら以前私もBASICで組んだことがあるしね。バッハのよく使う旋律をDATAにしておき、それ風に作曲することもできるんですよ。これからに期待したいですね!

Let's Play Music

その昔、キーボード(鍵盤楽器)という言葉があまり使われていなかったころ、男性がキーボード(ピアノ)を弾くと、尊敬されるかバカにされるかという時代がありました。そんな差別のなくなった今日、キーボードはコンピュータの力を借りてさらに身近な楽器となりました。現在ミニキーボードだったら1万円を切るほどの値段で手に入れることができます。

私は初めて楽器に取り組もうとする人にはキーボードを勧めます。なぜかというと弦楽器などに比べて視覚的に理解しやすく、とっつきやすいからです。さらに弦楽器というのは左手で弦を押さえ、右手で弾くという2つの作業を同時にしないと音が出ないわけで、これが初心者には思ったより難しいのです。その点、鍵盤楽器は片手だけでもキーを押せばメロディーが弾けてしまうのでかんたんです。

鍵盤楽器を手にしたら、まずは身近にある曲をコピーすることです。コピーというのはその言葉のごとく真似をすることで、耳で聞いてそれを鍵盤に置き換えていくのです。はじめのうちは本当に手探りになるけど、だんだん慣れてくるとその中からあるきまりを知ることになるでしょう。きまりというのは、コード理論、スケール、調号などいろいろあって、ここでは触れることができませんが、これらをマスターした後は、どんどんコピー(模倣)しまくることです。コピーはすべての基礎となりますからね。

最新レコード紹介

We Love Wizardry

(アポロン音楽工業・LP/カセット2500円、CD3000円)

ウィザードリィにはもともと音楽はついてないけれど、ポピュラーピアニスト兼作曲家の羽田健太郎氏がファミコン用に新たに作曲したものだ。曲、録音ともにクオリティーが高く、とっても聞きごたえがある。この冬話題の1作と言えよう。

セガ体感ゲーム・スペシャル

(アルファレコード・カセット/CD2800円)

アフターバーナー、アウトラン、ハング・オン、スペースハリアーと、まさに〝ハードのセガ〟を象徴するアルバムだ。なかでもアフターバーナーのギターやリアルなドラムサウンドは感動的。このほか状況により変化する音色なども見(聞き)ものだ!

FILE BEEP

GAME SOUND

午前零時のネットワーカー【2】

第2回鉄腕モデム!?の巻

文 "もうすぐミュージシャン" YAS

オイラもミュージシャン

Hey!(なんか最近こればっかだなあ)ようやくボクもパソコンミュージックに見切りをつけ、シンセサイザーに手を出すことになった。使用機種は、ヤマハの"V2"(悪かったな、どーせ楽器貧乏だよ)。興味のある人は編集室にお便りちょーだいね。

ま、そんなことはどうでもいいや。さっそく本題に入るとしましょうかね。

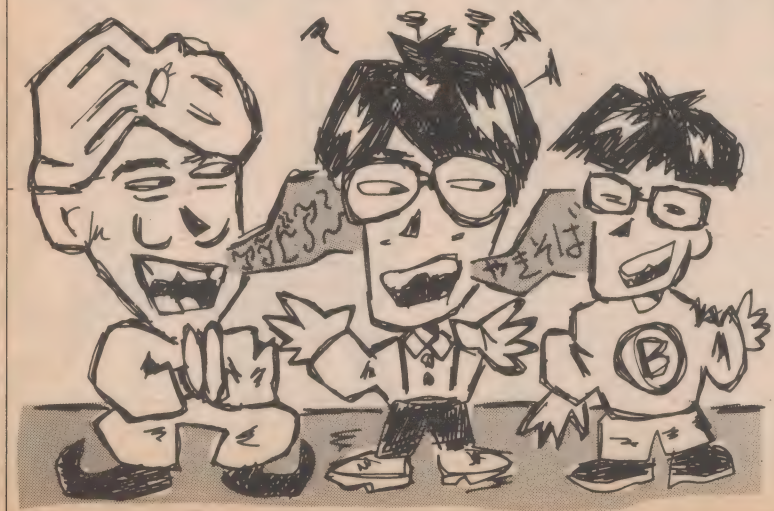
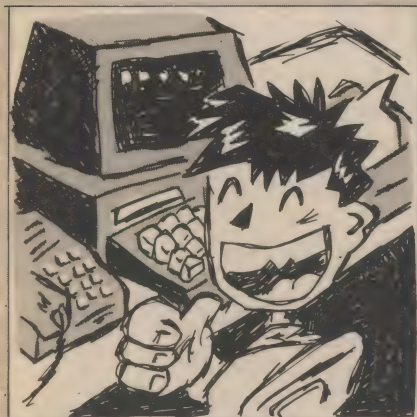
ちなみに先月ご登場いただいた㊥先生は、コルグのDSS-1(デジタルサンプリングシンセ)を買ってしまい、「いい音だぁ!」とか言ってそちらにつきっきりなので、とりあえず今月はボクひとりで進めていくよ。

鉄腕モデムは通訳者!?

まずパソコン通信を始めるにあたって絶対に必要なもののひとつに、「モデム」があげられるというのは先月でもチラッと触れたね。

名前の由来は、Modurator、DEModurator(モジュレータ、デモジュレータ)が略されて「MODEM」となったんだ。日本では、「変復調装置」なんて訳されているけど、「モデム」と呼ばれるのが一般的だ。

それじゃ、ちょっぴりムズイ話になっちゃうけど、モデムの役割について話していこう。

みんなはコンピュータが何で動いているか知っているかな?「電気」と答えた人は目玉でビリヤードでもやっていなさい。

じつは"0"と"1"の組み合わせ（2進数）で動いているんだ。これをデジタル信号というんだ。
　次に電話回線はというと、音声をそのまま電気にのせて送っているんだ。こちらはアナログ信号と呼ばれている。
　この違う信号をもつ2つのものをただ単につなげたって、もともと信号が違うんだからつながるわけがないよね。
　これをうまくつなげるのがモデムの役割なんだ。
　わからない人はこう考えよう。たとえば、アラビア人と日本人がいたとするね。アラビア人は日本語がわからず、日本人も当然アラビア語なんて知らない。この2人が話し合ったって、言葉が通じないので何も伝わらない。
　こんなときに、通訳者がいたらどうだろう。その人を介していろいろな情報を交換することができるはずだ。
　モデムというのは、ちょうどここに出てくる通訳者と同じ立場にあるんだ。つまり、電話回線から送られてきたアナログ信号をパソコンで読めるようなデジタル信号に変えたり、逆にパソコンのデジタル信号データを電話回線にのせられるようなアナログ信号に変える、という役割があるんだ。
　こういった意味から、モデムというのはパソコン通信にはなくてはならないものになるわけだね。
　さてさて、今月はこのぐらいでおさえておこうかな。「モデムの規格と種類」についても話したいんだけど、これはややこしいうえにスペースもけっこう取るので、今月はパス。これは来月ということで終わりの言葉にかえさせていただきます（なんてね）。

ネットでおしゃべりしようぜ

パソコン通信やっている人は、ボクあてでMAILを受け付けています。
　対象ネットはLAOX　NETとSPS　NETだ。理由は、「入会に費用がかからない」と「ゲーム好きな人たちがいっぱいいる」。
　MAILの宛先は
LAOX3126
（LAOX）
SPS0269
（SPS）
の2つ。どちらに送ってもいいよ。
また個人的なものだけでなく、このコーナーについて、またはBEEPについてご意見、ご感想、ビープルランド各コーナーへの投稿、ファンレターetc.と、なんでも受け付けてしまうから、ガンガン送ってきてくれよな。
　ヨロシクッ!!

ネットコレクション②
LAOX（ラオックス） NETの巻

　LAOXといえば、家電やコンピュータの大型販売店として有名だけど、じつはかなり大きなネットを運営しているんだ。
　販売店といえばユーザーと直接、接することができるところだよね。ここのネットはその強みをうまく生かしたものになっているぞ。
　ところでこのネットは、12月にシステムを新しくしたんだ。（ここに載っている情報はすべてシステム更新後のものです）・
　資料によると、
　300bps.—6回線
　1200bps.—6回線
の計12回線も新システムでは使えるようになったんだ。でも、これは12月現在の話。最終的には16回線まで増える（CHATが16人までできる）というから、ネットワーカーは今からワクワクだね。ちなみにボクがパソ通を始めて、最初に入ったのがこのLAOX　NETなんだよ。（入会費はタダだからね）ボクもちょいちょい顔出してるから、みんなものぞいてみてはいかがかな。

LAOX	システムからのお知らせ、ＮＥＴへの要望＆質問
COM	パソコンなんでもボード
FREE	何でも書き放題
PDS	パブリック・ドメイン・ソフト　コーナー
EX	オンライン・バザール
FOOD	（見出し　募集中）
TRY	New Boardシミュレーションボード
LSB	楽しい科学のお時間
ESC	エスケープ道場
TEST	書き込みＴＥＳＴ用
＊＊＊〈SIG. Opがいるボード〉＊＊＊	
CAR	喫茶室　car & bike
GAME	ゲーセン　Laox
LNN	LAOX NET NEWS　出版局
SPORT	スポーツショップ
CLUB	芸能ＣＬＵＢ
HAM	ラジオ・ステーション
MUSIC	ミュージック・サロン
ORION	LAOX NET Astro Club
KNJ	あっ、漢字ボードだっ！
CINEMA	FILM BANK
RPG	RPG. BOX
HERO	特撮隊本部
PC	PC CLUB
MZ	SHARP USER'S CLUB
TOY	ホビーLaox
ANIME	Anime & Comic Square
MSX	ＭＳＸワンダーランド
FM	ＦＭ　スタスィオン
TRAIN	鉄道案内所

FILE BEEP OVER SEA

最新・地球ソフトウェア報告

円高の影響か、最近海外のマシンがかなり安く手に入るようになってきた。日本人の感覚とはちょっと違う、アチラのゲームもたまにはいかが？

文／桃園隆夫
協力／パイナップル
☎03・294・6502

SHORT CIRCUIT ショートサーキット

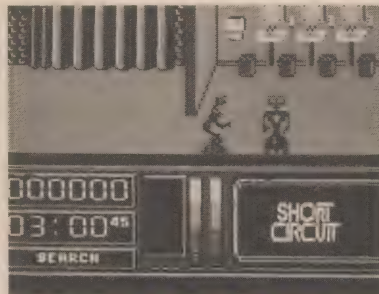
オーシャン
5500円 C-64／128

またまたイギリスから、映画からの移植(?)ソフトがやってきた。最近の映画、とくにアクションものは、ストーリー展開自体がゲーム的要素を十分に持っているから、パソコンのソフトにしやすいんだろうね。

「あ、映画のあのシーンだ!!」というノリで楽しめるのも、映画ゲームならではの特徴だ。逆に、ゲームをプレイした後で映画を見た場合も、違った角度から映画を楽しめておもしろいかもしれない。

なかには、映画の公開に先立ってリリースされるゲームもある。TVや雑誌主催の試写会に何度応募しても当選したことがない僕は、こんなのが大好きだ。

商売がら、ゲーム化された映画は必ず見るようにしているが、ゲームのほうがおもしろいものが少なくない。とくに、アクションとアドベンチャーをミックスしたようなジャンルのものがそうだ。きっと、このテのものは、ただ受身で楽しむ映画よりも、自分でストーリー展開を楽しむゲームのほうが向いているのだろう。

さて、前置きが長くなってしまったので、このへんでソフトの紹介に入りたいと思う。今回紹介するのは、あのヒョウキンロボットが繰り広げるアドベンチャーロマンス、"ショートサーキット"だ。

▲映画を見ていると、このタイトルからして、グググッときてしまう。

映画を見ていない読者も多いと思うので、かんたんにストーリーを話しておこう。この映画（ゲーム）の主人公は、"ナンバー5"と呼ばれるロボットで、"NOVA"という軍事兵器研究所で開発されたレーザー兵器でもある。ロボットは全部で5台作られ、ナンバー5はその名のとおり5番目のロボットだ。

▲ん？ 仲間のロボットだ。通せんぼをしているぞ。

ある日、演習後に落雷を受けたナンバー5は、生命を持ってしまった。そして、管理社会の象徴ともいえるノヴァの手からエスケープを試みるのだが……。

と、ここらへんの設定は、ジョージ・ルーカスのデビュー作、"THX1381"に通じるところがある（それほど暗くはないけど）。

ゲームのほうでは、プレイヤーがナンバー5になる。映画では、ノヴァのビルから外へはかんたんに出られたが、さすがにゲームでは、ここからいきなり難しい。

▲警備員につかまってしまった。これでゲームオーバー。

他の4台のロボットがどんどん追ってくるし、出口かと思ったところはトイレだったりする（ロボットがトイレに入るか!!と、怒ってしまった）。あまりにもいろいろな部屋があるので、「これは、ビルからの脱出だけが目的のゲームなのでは？」と思って、パッケージの裏側を見ると、ちゃんと外に出たところの写真も載っていたので、ちょっと安心した。

この記事を書いている段階ではまだビル内をウロチョロしているが、外に出られれば、ひょっとして映画のようにステファニーとのダンスシーン（サタデーナイトフィーバーのパロディ）もあるかもしれない。早く書き終えて、ゲームの続きをやるしかないな、これは。

ちなみに、映画のナンバー5のデザインはシド・ミードなので、ファンは必見だぞ。

FILE BEEP OVER SEA

AMOEBA アメーバ

PDS 1000円 アミーガ

ちょっと前から世の中レトロブームだが、その波がパソコンソフトの世界にも押し寄せて来そうな気配だ。アメリカ、イギリスからは、毎月ニューソフトがどんどん送り出されるが、ここ2ヵ月ぐらいの間に、古きよき時代のゲームのリメイク版の数も多くなってきた。

そのなかでも、この"アメーバ"は、不滅の名作だろう。名前こそオリジナルと違うが、何を隠そう、これはあのスペースインベーダーなのだ。

▲やった! 300点だ。昔はレートが低かったんだよね……。

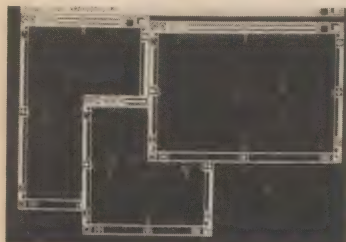
都内のゲーセンを退職した後は、ひなびた温泉宿の脱衣場近くにとらばーゆして第2の人生を送っている(?)ゲームだが、さすがに数年間世界中を大フィーバーさせただけあって、やはりおもしろい。人間の闘争本能をストレートに引き出すパワーがあるのだろう。

あの"ナゴヤ撃ち"は少々やりづらいが、23発目(だっけ?)の弾をUFOに当てると300点なんてところまでオリジナルに忠実に移植されているのが気分だ。インベーダーをもとに、いろいろアレンジされたゲームが出たけど、オリジナルのシンプルさがやっぱり一番だね。

SCULPT 3D スカルプト3D

バイト・バイ・バイト 1万8000円 アミーガ

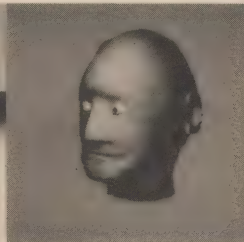
以前パイナップル通信で紹介した"ジャグラー"を作ったツールがこの"スカルプト3D"だ。このツールは、3Dのレイトレーシング・グラフィックを作成するためのもので、CG専用マシンで見られるような本格的なレイトレーシング・グラフィックを、比較的かんたんに作り出すことが可能になっている。

いままでは、パソコンでレイトレーシングをやろうとすると、数字だけを使ってデータの打ち込みをしなくてはならなかった。一般のユーザーは、とてもじゃないけどやる気がしなかっただろう。でも、このツールでは、ほとんどマウスだけで作業できるのだ。だから、今までは気持ちだけ優先していて実行に移せなかったレイトレーシング大好き人間にもおすすめだぞ。

▲三面図で物体の外形を決定する。この形は……。

まず、ワイヤーフレームで物体の骨組みを作る。そして、光源の位置、視点、物体の色、バックのグラフィック等を、マウスでセレクトするだけでOKだ。

このテのグラフィックはピクセルの1点1点を計算しながら描いていくので、時間はかかる。かんたんなもので数時間、凝ったものになると、丸2日ぐらい計算しっぱなしの場合もある。

もしそれで、思いどおりの絵が作成できなかったら、メゲてしまうだろう。でも、そのへんもちゃんとカバーしてある。あらかじめ小さなグラフィック画面で仕上がりをチェックできるのだ。そこを見てOKなら、フル画面を使って描けばいいってわけだ。

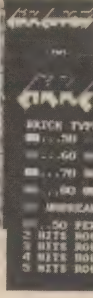
そして、このソフトのオマケに付いてくる「ただいま作業中」と書いてあるプレートをCRTの前に置いておけば、気分はもうCGデザイナーだ。近々、これで作成したグラフィックをアニメ化するツールもリリースされる予定だよ。

▲レイトレーシングすれば、オジサンの顔ができあがり!

▲こちらはロッキングチェア。なんとアニメしているのだ。

ARKANOID アルカノイド

ディスカバリー 価格未定 アミーガ

ディスカバリー社("MARAUDER2"や"GRABIT"といったユーティリティープログラムでアミーガユーザーにはおなじみだね)からリリース予定の"アルカノイド"のデモが送られてきた。おそらくこの号が発売されるころには、商品として出ていると思う。

このゲームは国内でもいろいろな機種に移植されているので、大半のBEEPERはプレイしたことがあるだろう。アタリ社が大昔に出したブロック崩しの究極版といったところだね。

▼タイトルのあとに、アイテムの説明までしてくれるぞ。

▲おなじみの面デザイン。早くプレイしたい!

今手元にあるのはデモ版なのでプレイはできないが、見ているだけで手がうずいてしまうほどよくできている。グラフィック、サウンド、そしてボールが飛び回るスピード感はゲーセンのまんま、いやそれ以上だろう。アミーガのような16ビットマシン用のこのテのゲームは、オリジナルを完璧に越えているのだ。

XEVIOUS ゼビウス

USゴールド C-64/128

最後に、あのゼビウスがコモドール8ビット(C-64&128)用に移植されたので、少しだけ書いておこう。

これは、イギリスのUSゴールド社からリリースされたもので、"THE ATARI COIN-UP"シリーズ中の1本だ。日本でのゼビウス人気は下火になってしまったけれど、海外ではまだ大人気。コモドール8ビットユーザーには、コレクターズアイテムになることが予想されるので、今のうちにドゾ〜とおすすめしておこう。

▲世界各地で大人気。もはやゼビ語は世界共通言語!?

ゆらめき、ときめき ファンタジーゲーム特集

今年もやっぱり、ゲームの主流はファンタジーもの。てなわけで、最近注目の作品を集めてみたぞ！

●ファンタシースター
●ファイナルファンタジー
●ファンタジーナイト

ファンタシースター

セガ・エンタープライゼス
マークⅢ・マスターシステム対応
6000円
By"ついにイロモノ"YAS

こんなアニメ処理見たことない。FMサウンドもド迫力だぜ！

セガのゲームは……

スゴイスゴイ、こりゃ感動のアラシだ。いや、べつにゲームセンターあらしに感動しているんじゃなくて、(編集室にはなぜか「ゲームセンターあらし」がある) 今度発売になったセガ本格ロールプレイングゲームの、「ファンタシースター」に感動しているんだ。

このゲーム内容は、はっきりいっていままでのファミコン・パソコンRPGを大きく上回ったといっても華厳の滝ではナイアガラの滝廉太郎 (感動のぶんだけ長いのだ)。

セガの家庭用マシンとしては、「ブラックオニキス」、「覇邪の封印」と続いて3作め、RPGとしてのキャリアというのはそれほどでもないんだけど、それにもかかわらず、こんなすごいゲームを繰り出してくるなんて、さすが「セガはとどまるところをしらない」だね。今月は、このセガスーパーRPGを存分に楽しんでもらうことにしよう。

とどまるところを……

4Mということで、まえまえからいろんなうわさが飛びかってはいたんだけど、結局パスワードセーブはなくなってしまった。

「えー、どーしてよー」と文句をたれる人も多いと思うけど、パスワードセーブを削らないと、どうしても○○の部分が入らないらしいんだ。それも圧縮に圧縮を重ねたうえでの話というから、いかにこのゲームのデータが多いかということがわかるでしょ。

もっともパスワードセーブにすると、データが50文字以上にもなってしまい、「じゅもんがちがいます」のアラシになってしまうことは避けられないので削られてしまった、というわけなんだ。

さてさてノウガキはこのへんにして、いよいよ待望のゲーム攻略にうつるとしましょうってか。

そしてアリサは旅立った

ゲームがはじまるところは、パルマ星カミニート居住区内の自分(アリサ)の家。ここからスタートするわけだが、自分の装備をみてみると、「貧弱、貧弱ゥ……！」

というわけで、何かおいしいものはないかと町の中を探しまわってしまおう。すると、いくつかのショップに教会、おばさんの家、民家、通行人(?)、倉庫などがみつかるはずだ。

まずはちょっとにおうところで、倉庫なんかを探しまわってみよう。ここはそんなに広くないし、最初から明るいから、探索は楽。すぐに宝箱がみつかるはずだ。

さっそく開けてみると、なんと50メセタが入っている。いきなりこれをくすねてしまうわけなんだが (しょっぱなからドロボウを働

くアリサであった）この金でまずレザーシールドを買っておこう。
何もないときとくらべると、受けるダメージがずいぶんちがってくるぞ。
町の人に話を聞いて、なんとなく雰囲気がつかめたら、いよいよ居住区の外に出て、戦闘開始だ。

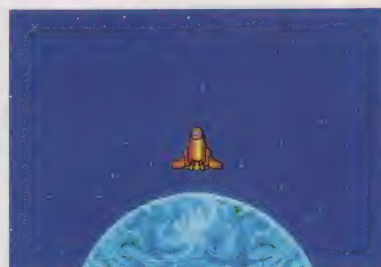
まずはこの50メセタでとりあえずレザーシールドを買いにいこう。

城壁(?)の外でまず出会うのが、モンスターフライやスコーピラス、デビルバットなどなど。でもレベルがまだ1のときは、モンスターフライ1〜2匹か、スコーピラス1匹程度しか相手にできない。
しかも、1グループ倒すごとに居住区に戻らなくちゃいけないんだ。なぜって1回戦闘すると、もう半死半生になってしまい、とてもじゃないけど戦える状態ではなくなってしまうからなんだ。

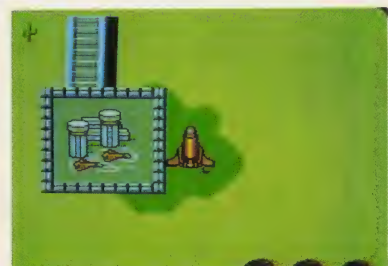
ロードパスを持っていると、スペースポートに行けるぞ。

そして居住区に戻れば、優しいスエロおばさんが待っているぞ。このおばさんは、兄を失ったアリサの唯一の縁者なので、アリサをことのほかかわいがってくれるんだ（泣かせるねぇ）。
どんなにひん死の重傷を負っていても、このおばさんの家にいけばヒットポイントとマジックポイントを上限までイッパイにしてくれるんだ。もちろんタダだから、いくらでもOKだよ。
だから戦い方としては、外に出て戦っては戻っておばさん家、外に出てはおばさん家……をくりかえすんだ。そうこうしているうちに、徐々にレベルは上がり、より戦いやすくなっていくってわけだ。
とにかく、どんなときでもおばさんのことは忘れてはいかんということだね。
また別の戦い方として、クスリを持っていくという手もあるんだ。

スペースポートで会話をするとこんな画面に。カッコイイね。

この方法は金はかかるが、いちいち居住区に戻る必要がなくなるんだよね。たしかに楽なんだけど、こちらの方法を多用するとクスリなしでは生きられなくなってしまう、いわゆる「ヤク中」状態になってしまうので注意が必要だ（冗談）。

いよいよ出発だ。ここの音楽は、カッチョエエゾ。

レベルの上げ方がわかったところで、カミニート・パロリト両居住区の住民の話をまとめておこう。
とりあえずわかったことのなかで重要なものは、
・アルゴル太陽系には3つの惑星がある。
・勇者タイロンはシオンという町にいるらしい。
・カギのかかったドアは、ダンジョンキーがないと開かない。
・居住区の南の洞窟にメデューサという魔物がよみがえった。
の4点だ。
アリサはタイロンを探しているわけだから、とりあえずタイロンが向かったといわれるシオンの町へ行ってみることにしよう。東にちょっと歩けばすぐみつかるぞ。
ここでも重要な話、品物が手に入るから、じっくりとまわってみよう。
タイロンがメデューサの洞窟に……という話が聞けたので、アリサもそこに行ってみよう。
でもその洞窟で戦い抜くには、それなりのレベル（5以上）が必要だ。もちろんサーチライト、ペロリーメイトなどの小道具も忘れずにね。

モタビア星までひとっとびだ。バックの星がイカしてるぜ。

ここの洞窟でみつかるのは石化してしまったマヌケなタイロンとお金が少々。このタイロンにはチェックを入れとこう。
さて今度はシオンの町で手に入れたロードパスを使って（手に入ったかな?）スペースポートに行ってみよう。ここの、あるショップに入ると、パスポートの申請ができるぞ。

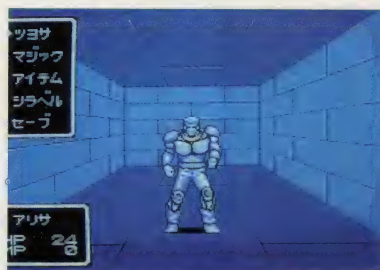
ハイ、モタビア星のパセオに到着う〜。

いよいよ仲間がっ！

パスポートを手に入れたら、宇宙船に乗ってモタビア星のパセオに向かおう。
ここでショップめぐりしてると変な動物を売りつけようとしてくるやつがいる。10億メセタなんて、とんでもない値段をつけているんだけど○○○○ポットを持って

いればタダでとりかえてくれるぞ。
そしてなんとここでいきなりビジュアルモードになって2人で話しはじめてしまうんだ。話によると、この動物（ネコ）の名前はミャウといって、タイロンのペットだったそうだ。でもタイロンが石にされちゃったんで、一匹でウロウロしているところを拾われてきたというわけなんだ。

ミャウの首にはクスリビンがぶらさがっていて、中には石化をなおすクスリが入っている。つまり次の目標はタイロンを助けだし、仲間に加えることになってくるんだね。

さっそくバルマ星に戻って、例の洞窟に行ってみることにしよう。

石になってしまったタイロンだ。彼を助けることが当面の目標だ。

宝箱にはワナがしかけられていることもある。要注意だ。

ミャウの話すとおりにクスリを使ってみると、アラ不思議。まっ白タイロンから色つきタイロンに早変わり。ここでまたビジュアルモードになって、いろいろなことが聞けるんだ。タイロンはコンパスのありかを知っているぞ。

このコンパスさえあれば、南にあるエピの村にたどり着くことができる。この村で聞きこみをすると、4人目の仲間をにおわす話が聞けるぞ。

その話によると、4人目の仲間はどうやらモタビア星にいて、さらにはそこの総督がアリサたちの味方になってくれるかもしれないんだ。

また、ダンジョンキーのありかもわかるので、しっかり手に入れておくこと。

さっそくモタビア星のパセオに向かうわけなんだけど、ちょっと待て。キミははじめてパセオにいったとき、住民たちに話をきいたかな？

パセオの総督は甘いものが好きで、贈り物をもってきた者でないと、会わないという情報だ。

とはいっても、甘いものなんて何を持っていけばいいのかわからないし、第一お菓子屋があるのさえあやしいものだ。悩んでても話は進まないので、ダンジョンキーも入ったことだし、イアラやナウラと呼ばれる洞窟に行ってみようじゃごさんせんか。

3人もいればかなり有利な戦いができるしね。しかも、レベルが上がってくると、MAX・HPは上がるし、アリサとミャウは魔法が使えるようになるってわけだ。

10億メセタなんて、そんな金はらえるわけないでしょ。

コワ～イ、チカドウ

まずは近いところでイアラの洞窟から。

ここは地下4階まであって、けっこうたいへんなんだけど、マッピングを完璧にすれば、笑い顔にハエだぜ（注：泣き面にハチの逆の意）。

ところどころにある落とし穴には十分に注意してくれ。ダメージは受けないけど、一階下に落とされてしまうぞ。慣れないうちだとどこだか場所がわからなくなってしまい、ダンジョンの中でのたれ死に、なんていうケースがよくあるぞ。

これに慣れちゃうと地下4階までのエレベーター代わりになって、とてもベンリだ。ここの洞窟の目的は一番奥にいるスケルトンを倒し（ガイがいないのが残念!?）、ミャウの武器となるシルバータスクを手に入れることにあるんだ。

このシルバータスクをミャウに装備させてあげると、ミャウの攻撃力が格段にパワーアップするぞ。

さて、おつぎはナウラの洞窟にいってみよう。ここも地下4階構成になっているんだけど、一階一階が狭いのでマッピングは楽。

総督は甘いものが好き、ということはこれを買っていけば……。

ハイハイこちらにごぜえますだ。

ズンズン下りていったアリサたちが見たものは……ケーキ屋さんだった。

「なんじゃこりゃぁ!?」と文句を言ってはいけないぞ。相手はちゃんと「こんなところにケーキ屋さんがあってゴメンなさい」ってあやまってるんだからね。ま、とにかくここでケーキを買っていこう。

これで総督への贈り物ができたね。あとはわき目もふらずにパセオに一直線だ。

ロボットに贈り物を渡して、いざ総督のところへ。すると総督はアリサたちをあたたかくむかえてくれたうえ、4人目の居場所も教えてくれるんだ。

さらに、一晩泊めてくれるので、ここでプレイヤーも一息つくといいよ。ところが、ここでとんでもないものが現れるんだ。これはやってみてのお楽しみ。

とてもイキな演出がなされているぞ。

おっあれが総督の館か。さすがにデカイ家だなあ。

この総督はアリサたちの味方だ。最後の仲間の居場所を教えてくれるぞ。

最後の仲間はね……

総督の邸宅を出て話どおりに歩くと、あったあった。石でできた入口が見えてきたぞ、ここに最後の仲間がいるのかぁ。なんかワクワクするぜ。

この中は強い敵もあまり出てこないので、マッピングはかんたん。

そして行きついたところは、修行中のエスパー、ルツの部屋だ。

最初ルツは「修行中です」と断るが、総督の手紙をみせると……。

さあ、これで4人そろったぞ。

アナタガタハ ダレデスカ。 ワタシハ イマ シュギョウチュウデス。

お、きたきた。この後は見てのお楽しみだよーん。

PiPiPi!!!

おっと、セガからストップサインが出てしまったぜ。ここからはキミたち自身でやってくれよ。

ただし、ひとつ言っておきたいのは、4人集まってやっとゲーム全体の4分の1だってことだ。このさき、まーだまだいろんなことがあるぞ。

健闘を祈ってしまうよ。ホントキミにはアソビン教授がついているからねっ!

序盤戦モンスターデータ

モンスター	①	②	③	解説
リッチ	30	14	6	リッチっていうくらいだから金持ちだろうって思っていたら、とんでもないビンボー人だったんだ。バカにしてるぜ。
ウインクアイ	11	2	6	メデューサの洞窟でよく出てくる。タバになってかかってくるけど、弱っちいから、1匹ずつ切りきざんであげようね。
デビルバット	18	5	12	森でよく出会う。鬼太郎のオヤジさんだって、たまには空飛びたいわな。え? 違うって?
スコーピラス	12	4	13	こいつは、草原だろうが森だろうが砂漠だろうが、どこにでも出てくる。とても節操のないヤツだ。スタート直後は強敵。
モンスターフライ	8	2	3	とにかく一番弱いので、レベル1でも十分戦える。中盤以降に出てこられると、うざったくてムッとするんだけどね。
ハットマン	50	11	63	イアラの洞窟で集中的に出てくる。こいつを楽に倒せるようにならないと、イアラではツライ戦いになるだろう。
タランチュラ	50	10	51	強いわりに、序盤戦からよく出てくる。なんといっても一番痛いのは金縛り。これにかかると、されるがままになってしまうのだ。
キラープラント	23	4	21	マンイーターの親分。やっぱり同じオエップ攻撃をしてくる。レベルがそこそこにあれば、たいしたことはない。
グリーンスライム	18	4	8	メデューサの洞窟で、腐るほど出てくる。雅の話によると、開発バージョンと動きがずいぶん変わったそうだ。
マンイーター	16	3	13	いきなり、ゲロだかベロだかよくわからんものを出してくる。それにしても、どうしてこんなんでダメージ食らうのかな?
ラージヤーゴ	20	5	11	こいつが持っている宝箱には要注意。かなり高い確率でクロスボウボルト(矢ジリ)のワナにひっかかるんだ。
サーペント	80	23	96	序盤から中盤にかけて現れるんだけど、こいつがやたらと強い。その口から吐き出される炎にはアリサたちも苦戦。
デザートリーチ	70	15	47	サンドワームの兄キ。色がとってもカラフルになっている。体力、攻撃力が大きいだけで、あとはそれほど変わらない。
スケルトン	42	13	25	一気に振り下ろすその剣が、アリサたちに多大なダメージを与える。シルバータスクを持っているヤツもいる。倒すのにひと苦労だぜ。
サンドワーム	40	9	30	こいつのアニメーションは必見! 動く前はなんじゃらほいと思っていたが、いきなりグワァッと伸びてくるんだ。びっくりしたぜ。
ゴールドレンズ	28	9	24	デビルバット、ウイングアイの親分。とにかくこの類は、一度に出てくる数が多いのでうっとおしい。いちいち羽ばたくなっつーの。
シャーキン	42	11	12	ちょっと足を踏み外して海岸のほうに入ってしまうと、すかさずこいつが出てくる。ベロ攻撃は痛いぞ。
ナイトメア	255	10	0	うっ、なんだこいつは!? こんな強いヤツに勝てるかよ~! というわけで、こいつの正体はヒミ~~ツ!
レッドスライム	29	11	31	こいつはなんと、スライムのクセに金縛りを使ってくるんだ。なかなか解けずに、苦戦することもあるぞ。
モタビアンマニア	[illegible]+ペロリーメイト			モタビアンのなかにも、マニアはいるんだなあ。ついでにモタビアンオタクなんてのもいたらオモシロイね。
モタビアンイビル	42	9	30	たとえイビルという名でも、こちらから話しかければ答えてくれるぞ。なかには重要な話もあるので、チェックチェック。
モタビアンノーフ	[illegible]+ペロリーメイト			モタビアンのなかでは一番弱い。だからといって殺しまくってはいけないぞ。モタビアンって、ホントは話のわかるいいヤツなんだ。
カブトガニ	46	9	40	海岸で出現するが、めったに会うことはない。もし運よく(?)出会えたら、その顔でも見て笑ってあげよう。

注:①はモンスターのヒットポイント、②と③は、モンスター1匹を倒したときに手に入る経験値とお金(単位はメセタ)です。

ファイナルファンタジー

スクウェア
ファミリーコンピュータ
5,900円
文／TAKE ON！＋シューティン原田

RPGに飽きていた人たちにも納得できる出来のファイナルファンタジーは、ファンタジーRPGの決定版／ その世界を味わってくれ。

やってみた？

先月号でもちょっと紹介したけど、このファイナルファンタジー、もうやってみたかな？

去年の12月に買えた人の中には、おそらく終わらせた人も多いと思う。ボクとしてはもう少しで終わりそうな人のために、つっこんだアドバイスをしたいところなんだけど、このゲームは公開範囲がグワッチリ決まっているので、そうも

いかない。
というわけで今月は、もうすでにエンディングを見てしまった人、まだ買ってもいない人など、誰でもそれなりに楽しめるように構成してみた。

正方形のキャラたち

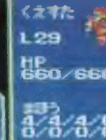
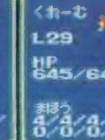
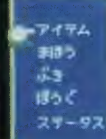
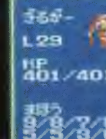
ファイナルファンタジーに登場するキャラクターは天野喜孝氏のデザインだ。今回はできるだけ原画を載せてみたけど、いいでしょう? 原画は。

このモンスターたちは基本的に正方形のマスの中に収まるようになっていて、1番大きいのは単独、中型は2×2、小型は3×3並べられるようになっている。

モンスターの種類によっては正方形に無理やりハメたようで、ドット絵を見ただけでは「こいつ足がないんじゃないか?」とか「こいつどこが頭なんだろう?」とか考えてしまうのもいる。

味方のキャラクターもとちゅうでクラスチェンジして2等身から3等身になったりと趣向を凝らしているのだが、キャラクターが小さいのでイマイチパッとしない。でもクラスチェンジした赤魔術師はなんとなく"吸血鬼ハンターD"に似ていていいなあ……。

ボクが思うに、全体的にもう少しドット絵になることを考慮したデザインにしてもよかったのではないかな。原画を見て、その思いをさらに強めてしまったのだけど、読者のみんなはどう思う?

この後、地下で名刀○○○をひろってめでたくゲームエンド

ハマってないよね?

このゲーム、ハマるところはほとんどない。ダンジョンもそう迷わないし、情報をもらさず集めていけば進めるようになっている。

でもボクは最初プレイしたとき、最終決戦地(○○○○としか書けないのが残念だなあ)が見つからずに何度もウロウロしてしまった。「だったらそんなこと書くなっ!」と言われるかもしれないけど、これには理由があるのだ。なにしろあのときはマニュアルなしだったからね。

ほかの個所はなんとかなるけど、最終決戦地はマップを見ないとちょっとわからないだろうなあ。もしもハマっている人がいたら、マップをじっくりと見て考えること。あえてアドバイスなどしないからがんばってくれ!

シューティン原田のキャラクター ナイト2人というのは強い

魔法いらずのアイテム利用法

ダンジョンをたくさん冒険すると、いろいろな武器やアイテムが手に入る。すぐ売り払わないで、まずは使ってみよう。うまく使うとまったく魔法を使わずに敵を倒せるぞ。

たとえば魔導師の杖を使えば敵を同士討ちさせることができる。

ここに来るためには上の穴から落ちなければ……

ここで敵が仲間割れしている間に、いやしの杖やいやしのカブトでHPを回復させるのだ。これで魔法やポーションを使わずにすむ。また攻撃用のアイテムというのも、じつは、いろいろあるので試してみてくれ。

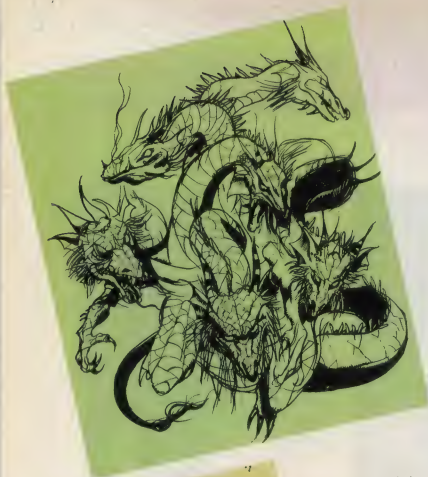
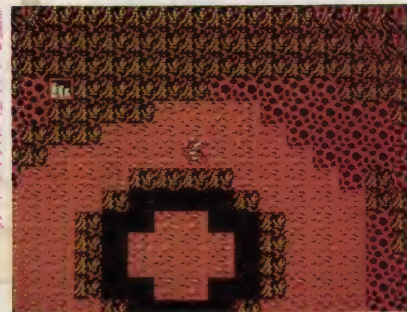
たとえばレイズサーベルはクラウダ(毒ガスを発射する)が使えるし、巨人のこてはセイバー(魔法の剣を発生させる)が使える。

変わったところではガントレット、黒、白のローブなんかも魔法の代わりになるのだ。なにしろこのゲーム、アイテムや魔法がメチャクチャ多いのでなかなか飽きさせないぞ。

キャラを使いこなそう

このゲームはとちゅうでメンバーチェンジができないので、どれとどれでパーティーを組むかでゲームの難易度が変わってくる。

最初ボクは戦士、モンク、赤魔

迷ったらここに来てみなさい

町はくまなく歩きまわってみよう。意外と中は広いのだ。

戦闘中にしか使えないアイテムでHP回復！　弱い敵を殺さないようにして最大値まで上げよう。

術師、黒魔術師でパーティーを組んだ。マニュアルがなかったのでモンクは武器がないほうが強いということや（ちなみに最初はヌンチャクをもたせたほうが強い）、赤魔術師が防御中心の白魔法と、攻撃中心の黒魔法のおいしいところを（制限はあるが）使えるというスーパーキャラだというのがあとになってからわかったので、最初は相当苦労したけどなかなかの組み合わせだったみたいだ。ただこのパーティーは、とちゅうで死人が出るとなすすべがない（死人復活のアイテムはないのだ）のでとくに最終決戦でメチャ困ってしまった。

次にプレイしたシューティン原田（オプション）は戦士、戦士、赤魔術師、白魔術師でパーティーを組んだ。彼がいうには「2人目の戦士の装備が弱くて困った」そうだ（最強の剣が1本しかないので）が、ナイト2人（戦士がクラスチェンジ。魔術師は魔導師になる）は魔法攻撃の弱さを補ってあまりあるものがある。実際彼はレベル29でクラーケンやティアマットをタコ殴りにしてゲームを終わらせてしまった。2人いる魔導師も赤白両方ともダンジョン脱出のダラレポが使えるし、白のほうは死人を生き返らせることもできるなど、攻撃と防御、脱出に優れたパーティーだ。

ボクはもう一度シーフ、赤（以下魔術師を省略）、白、黒のパーティーで挑戦してみた。ボクとしては魔法で集中砲火を加え、逃げるときはシーフで素早く……やるつもりだったが超ヒサン！　シーフの成長した忍者、赤、黒による魔法の3連射はザコにたいしては絶大な威力を発揮したのだが、大ボスとなるとあまり効果がなかったのだ。いちおう剣士として忍者と赤が使えるのだが、それぞれレベ

効果的魔法別モンスター図鑑

魔法の効きにくいモンスター

弱いし金持ちだし、言うことなし。感電死させてサクサク金を貯めよう。

防御力が低いけど、いきなりの〝デス〟は防ぎようがない。オソロシヤ。

土のカオス。大ボスはみんなあまり魔法がきかないので、ヘイストで1回当たりのヒット数をあげよう。

強いて言えばサンガーや黒のローブが効く。レベルが上がっていても、手こずる敵の1つだ。

土人形はたたっ切るしかない。敵が自分に魔法をかけているうちに切りきざんでしまおう。

魔法を使ってアーマーを上げておかないとふみつぶされかねない。サンガーをよく使ってくるぞ。

まず逃げられない。ハラを決めて集中攻撃で倒そう。同型のマインドフレイアはもっとコワイ。

サンダー系の効くモンスター

この〝水中詰め合わせセット〟もサンガー2発で全員感電死だ。

同型の〝ファイヤー〟もそうだけど、出会ったらまず逃げられないぞ。サンダー系が効くけど、ムラがある。

水中の敵にはサンダー系がよく効く。こいつは攻撃力が大きいので早めに倒しておいたほうがいいぞ。

同型に〝シャーグ〟がいる。こいつは攻撃力が強いから、レベルが低いときは気をつけよう。

目が大きいだけ。ほとんど防御力がない。にらみに注意。

同型に〝オチュー〟がいる。毒を使うのがうっとうしいザコ。

ブリザラ系の効くモンスター

ボクは最初見たとき、ライオンの頭が目玉に見えた。火には強いが、冷気に弱いぞ。

野原にいるのはクレージーホースという。こいつは凍らせればただのザコだ。

逃げられるものなら毒ガス攻撃はかんべんしてほしいものだ。冷気に弱いけどダメージ覚悟ネ。

こいつを剣で一発で倒せるようになれば大したものだ。魔法ならブリザラくらいだね。

同型にマンティコアがいる。毒針などというけっこうな攻撃をしてくるぞ。こいつも凍らせよう。

〝ファイヤ〜〜〟とか名前がついていたらまず凍らしてみよう。リザードは火をよく吐くぞ。

ファイア系の効くモンスター

体力がないときはバコルドですかさず防御だ。連発で吹雪を浴びる前に燃やしてしまおう。

よくコンビで出てくる。トロルは燃えやすく、ミノタウロスは冷気に弱い。レベルの高い魔法なら大差なしだ。

火でも何でもいいからレベルの高い魔法を使って全滅させよう。石にされるまえに……。

めずらしく正方形でないキャラ。もったいないけど、こいつも丸焼きだ。

ディア系の効くモンスター

白魔術師がいればアディアなりガディアが使える。あるいはファイヤ系もよく焼ける。

こいつらに先制攻撃をしかけられて全員マヒさせられてしまい、ボコボコにされたことが何度もあった。

ル40でもレベル30のナイトのほうが強いのだから困っちゃう（じつはあるアイテムを取れば忍者はなんとかなるのだが）。というわけでレベル40になった今でも、このパーティーはゲームを終われずにいる。

というわけで、順調にゲームをクリアしたかったら慎重にパーティーの人選をしよう。スクウェアのお勧めは戦士、戦士、白、黒。ボクのお勧めは戦士、戦士、赤、白ってとこかな。

一度終わらせた人は1回目に使わなかったキャラクターを入れて新しい気分でやってみよう。いま説明したように、戦士がいないと難易度がグッと上がるので、このゲームの戦闘システムに病みつきになった人は戦士抜きでレベルをあげて挑戦してみるのもおもしろいかも。

いやしのカブトでHPの回復を！
これはラクチン

システムソフト
PC-98シリーズ
by超越ジイサン62

ファンタジーナイト

大戦略とファンタジーナイトとの関係は…

「ファンタジーナイト」は、ご存じのとおり「現代大戦略」、「現代大戦略パワーアップセット」、「現代大戦略II」、「大戦略エディタセット」に続くシステムソフト5番目のシミュレーションゲームなのじゃ。

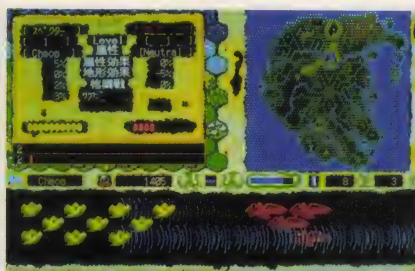
今までの現代戦をあつかった「大戦略」シリーズから、ファンタジー世界をあつかったファンタジーナイトへの移行は、かなり毛色が変わった点があるぞい。肝心な変更点を列挙すると、

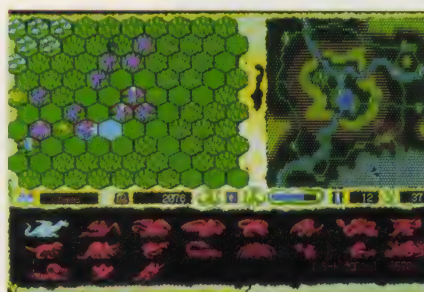
15本のシナリオをすべて統括するのが、プレイヤーの役目じゃ。

1　いうまでもないが登場するキャラが現代兵器からファンタジー世界の住人に変わったこと。

2　"LAW""CHAOS""NEUTRAL"といったファンタジーに必ず含まれる概念を導入したこと。

3　ある特定の種族（ドラゴン、ナイト、バルログ）は戦闘で生き残っていくと成長してより強くなること（クラスチェンジキャラ）。

4　大戦略シリーズでは、燃料に相当するものが、H・P（ヒット・ポイント）になったこと。

5　キャラが生物（アンデッドもいるが）のため、それぞれ固有の回復力なるものがある。

スペクターの攻撃が、たまぁーに当たるといい気分じゃぞ。

一方、ファンタジーナイトは、こんな感じの画面構成なんじゃよ。

これがパワーアップセットの画面じゃ。かなり違うじゃろう。

6　地形の種類も増えた。

どうじゃ凄い変身を遂げとるじゃろう。

さらに、このファンタジーナイトは、シミュレーションゲームじゃというのにストーリーまでついておるのじゃ。

早めにL-ドラゴンにできれば、向かうところ、敵なしじゃぞ。

これは、いままで現代戦のシミュレーションゲームをプレイしてきた者にとってファンタジーナイトの世界をよりよく理解させるためということじゃな。

また、ストーリーがあることによって、プレイヤーはよりいっそうファンタジーナイトの世界へ、のめりこめるのじゃ。

ドラゴン対パラディンの息づまる戦い。見ごたえあるのぉ。

法［Law］

空の系列　地の系列　海の系列

	名前	武器	基本移動力	基本体力	基本回復力	基本魔法力	占領	備考
	パラディン ↑(レベルアップ)	シルバーランス	8	90	10	10	可	聖騎士。修行をたくさん積んだナイトのみがなることができる。パラディンの槍はドラゴンをも倒せる。空を駆け、移動することができる。
	ナイト	槍	7	70	5	300		騎士。とにかく、どんな敵を倒してでもいいから、経験を積んでレベルアップに努めること。あまり無理な攻撃しないこと。
	フェニックス	火の玉	11	65	8	200		不死鳥、火の鳥。フェニックスは、エジプト神話に登場し、寿命は500年だが、死体から新たなフェニックスが生まれてくる。
	ペガサス	格闘	6	80	10	30		天馬。翼のはえた馬。黄金の手綱でないと乗りこなすことができない。この世界では、パラディンの乗馬でもある。
	リザードマン	格闘	7	60	5	20		リザードマン、たいていのゲームでは悪のキャラに分類されるキャラだけど、なぜかここでは法を守る立場なんだ。応援しよう。
	ユニコーン	格闘	7	45	5	35		一角獣。非常に注意深い性格でほとんど奇襲を受けない。しかし、清らかな乙女を見るとよって来る性格を持っている。
	エルフ	弓	6	50	3	15	可	トールキンの指輪物語で有名になった長命で美しい姿、声を持つLAWに属する種族。武器は、弓矢をよく使う。
	サーペント	格闘	7	65	10	60		巨大な海蛇。中世の航海図や世界地図を見ると必ずといっていいほど船に巻き付いているのが、このサーペントだ。

基本移動力	基本体力	基本回復力	基本魔法力	占領	備考
12	100	20	10	可	ファンタジーナイトの世界に棲む、最大最強の怪物。ドラゴンを倒すには、パラディンもしくはアークデーモンが必要なのだ。
10	100	20	10		ここまで来たらもう一息。L-ドラゴンはキミの目の前を飛び回っているぞ。Mとはいえ、そのブレスの威力はすさまじい。
7	100	20	450		S-ドラゴンは子供のドラゴンのため、攻撃力、移動力ともに絶対ではないので、じっくりと成長させること。
10	75	10	350		ギリシャ神話に登場する、ライオンの体にワシの頭と翼を持ち、背中に羽毛がはえているモンスター。卵のかわりに宝石を産んだ。
14	70	8	140		アラビアンナイトに登場する超大型の鳥だ。翼を広げると20〜30メートルの体を持っている。攻撃は爪とくちばしで攻撃するのだ。
6	80	15	80		ゴーレムの仲間で岩石でできた種属。岩を投げて攻撃するとともに陸上戦においては、かなり効力を発揮するだろう。
6	60	8	50		ギリシャ神話に出てくるモンスター。がっしりした筋肉質の体に牛の頭をもつ。英雄テセウスに退治された。
5	70	10	65		古代の恐竜の一種。ティラノザウルスの生き残った物。巨大な顎ととてつもなく凶暴な性格で暴れ回る。
6	45	5	30		大サソリ、巨大なハサミと強烈な猛毒を持っているキャラクター。砂漠の多いマップで活用すると便利だぞ。
5	40	5	20		熊ぐらいの大きさを持ち、巣を張って獲物がやって来るのを待っている。粘着性の糸を出して動きを止めてしまうモンスター。
4	80	5	10	可	指輪物語で紹介されたのは、鉱山のような山が大好きな種族だった。武器は大きな斧で金属の加工が得意である。
6	50	5	20		恐竜トリケラトプスの一種。草食動物のため、おとなしくドワーフやエルフなどを輸送する部隊を作っている。
6	80	10	80		ギリシャ神話に登場するモンスター。グラフィックではナマコのように見えるが多頭の海ヘビ。海上輸送のとき護衛に使うと便利。

ファンタジーナイトの世界を探ってみると

ファンタジーナイトの世界には4つの城があり、それに対応する4色の玉があるのじゃ。

その玉のうち碧青玉と緑玉は"LAW"という法律と秩序の法則に従い、紅玉と黄玉は"CHAOS"なる混沌と無秩序に従っているのじゃ。そして、モンスターの中には両者の中間に属する"NEUTRAL"なる力をもつものがいるのじゃよ。そして、4つの城に棲む魔法使い同士が、世界を統括するために相争うんじゃ。

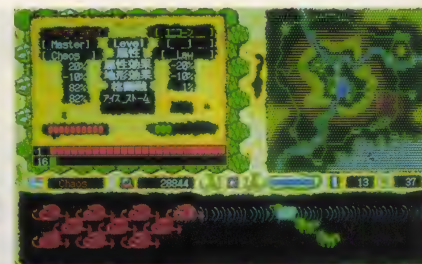
LAWとCHAOSの関係は——

ファンタジーナイトの世界設定は、ファンタジー小説の常道に忠実なのじゃよ。

すなわちLAWとCHAOSの戦いじゃな。LAWとCHAOSの力のバランスは、一定ではなくターンごとにCHAOSからNEUTRALを経てLAWへと流れているのじゃ。LAWとCHAOSの戦いのもっとも顕著な例はゾンビ、スペクターに対するユニコーン、エルフとの戦いじゃろう。

ゾンビやスペクターは、他のキャラの攻撃はたいてい受け流してしまうのじゃが、初期キャラでは、ユニコーンとエルフがゾンビとスペクターに絶対の威力を発揮するのじゃ。

もちろん自分の側の力が強いと

シルバーランスが、ミノタウロスにグッサリと刺さっておるわ。

LAW対CHAOSの戦い。しかし、ユニコーンではのぉ。

混沌［Chaos］

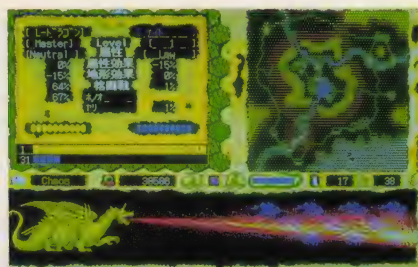
名前	武器	基本移動力	基本体力	基本回復力	基本魔法力	占領	備考
アークデーモン ⬆(レベルアップ)	アイスストーム	8	80	15	10	可	バルログがレベルアップしたモンスター。そのアイスストームはありとあらゆるもの、ドラゴンでさえも凍らせてしまうほどだ。
バルログ	アイスボール	7	65	10	300		指輪物語で一躍有名になったモンスター。魔法使いガンダルフを苦しめ、揚げ句のはてには道づれにしてしまうほどのモンスターだった。
マンティコア	石	6	60	3	120		エチオピアの神話に出てくるモンスター。ライオンの体に人間の顔、サソリの尾にコウモリの羽が付いている。
ガーゴイル	弓	7	70	10	20		石のような体をしていて、普段は彫像のように見えるが、動き出すとすばやい動きで攻撃してくる飛行モンスターだ。
スペクター	叫び	8	50	10	50		人間の形をしていて、実体のない幽霊。アンデッドモンスターなので普通の攻撃は全然効果がなく、倒せるのは正義のキャラだけ。
ディマトリア	格闘	12	50	5	28		体長3メートル近くの怪鳥。モアやドードーのより危険な鳥と考えてもらいたい。移動力があるので偵察要員として○。
ゾンビ	格闘	5	60	5	15		ゾンビは昔、一部の黒人の間で信仰されていたブードゥ教から生まれたもの。アンデッドのため、正義のキャラでないと倒せない。
クラーケン	格闘	5	60	10	50		クラーケン、大ダコのような形をした、軟体動物。中世において船を沈めるのは、これの仕業と考えられた。クトゥルフもこんな形。
ギルマン	格闘	4	50	5	10	可	クトゥルフ神話でいうところのインスマウス人。まぁ半魚人だね。水陸両用なので上陸などの2度手間がないのもうれしい。

中立［Neutral］

名前	武器
L-ドラゴン ⬆(レベルアップ)	炎
M-ドラゴン ⬆(レベルアップ)	炎
S-ドラゴン	火の玉
グリフォン	火の玉
ロック	格闘
コロサス	岩
ミノタウルス	斧
ティラノ	格闘
スコーピオン	毒針
タランチュラ	毒糸
ドワーフ	斧
トリケプス	格闘
ヒドラ	火の玉

きは、キャラたちも実力以上の力を出してくれるのじゃ。それを知らせてくれるのが画面中央にあるインジケータなのじゃ。

表の活用法

LAWやCHAOS、NEUTRALと性格に分けてあるので、自分の選択した国のデータと照らし合わせてほしい。空、陸、海のどれに属すのか、自分の属する国の位置関係、魔力の消費量などもよく考えることじゃ。

ドラゴンのブレスにかかれば、ナイトではちと無理じゃの。

超越ジイサンのキャラ100%活用塾

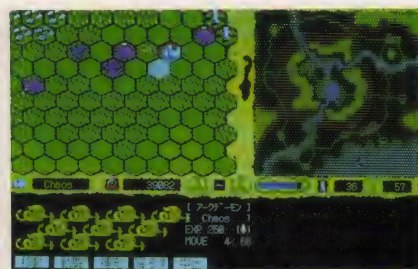
ここでは、キャラの使い方を伝授するぞ。

クラスチェンジキャラ

ファンタジーナイトでは、クラスチェンジキャラは、たいへん重要なファクターじゃ。

敵のクラスチェンジキャラが攻撃してきたときは、味方もそれに対応するクラスチェンジキャラになっていなければならんぞよ。そこでうまい成長のさせ方をお教えしよう。

ドラゴン、ナイト、バルログは最前線の都市の上に置いておいて、毎ターン補充をしつつ、敵を倒すのがいちばんじゃ。

ユニコーン、エルフは、ゾンビ、スペクターに対してたいへん有効なので、CHAOSの国と接する方向に派遣して占領しつつ進むことじゃ。

敵の城に歩み寄る、アークデーモン。もうこれでは無理じゃな。

サーペントは、海上を移動するモンスターのなかでもっとも移動速度が速いので部隊の輸送に使い、海上にある塔を占領するのに有効じゃろう。

フェニックスは、空を飛べるモンスターに対して（M、L－ドラゴンは除く）もっとも強い部類なんじゃ。そのうえ、火の鳥と呼ばれるだけあって、火山の上も1移動ですむのじゃ。移動が一直線でいいからペガサスの護衛や敵を急襲するのにたいへん便利なキャラじゃ。

レベルアップキャラのこの力強い数値を見るがよい

この表を使えば、全部の部隊を有効的に使うことができるのじゃ。

LAW

編成は、エルフ、コロサス、ペガサス、ロック、フェニックス、サーペントを活用すること。CHAOSの編成は、ギルマン、ドワーフ、マンティコアロック、ガーゴイル、コロサス、スペクターがいいじゃろう。

HQスクリーンを使って、敵のいる位置と自分の位置を見きわめるのじゃ。

NEUTRAL

ロックの特徴は、ガーゴイルやペガサスなどの、空中輸送キャラに対してたいへん強いところじゃ。その利点を生かして、敵部隊を積んでいるキャラを撃墜したり、本土防衛隊的な使い方をするには向いておるぞ。ただし、空中以外はまったくダメじゃが……。

やめるときには、このモードを見て、チェックしておくことが大事じゃぞ。

コロサスは、とくに都市を占領する能力を持った敵（エルフ、ドワーフ、ギルマン）に対し有効なのじゃ。じゃから、ロックとコロサスをペアにして本土防衛部隊とするとよいぞ。

アークデーモンは、占領できるから、補充がかんたんにできるのじゃ。

CHAOS

マンティコアは、空中輸送部隊と敵地上部隊に対してまんべんなく攻撃できるので、攻撃隊に付属部隊として付けてやるといいじゃろう。

スペクター&ゾンビの最大の特徴は、攻撃されもしなければ、しても意味がないってことなのじゃ。じゃから、塔や敵を囲んでしまえば格好の防護バリアーに早変わりじゃ。

占領した後のこのモードを見ると、大戦略だと思わせるわい。

ただし、気をつけねばならんのが、ユニコーンとエルフじゃ、この2種類は天敵じゃからのぉ。攻撃するときは、CHAOSの勢力が強いときだけにしておいたほうがよいぞ。

まとめ

大事なことは、いかにしてキャラを成長させるかじゃ。それさえ気をつければ、コンピュータごとき恐るるにたりんぞ。

ドラゴンとナイトとバルログはとにかく成長させることじゃ。

地上は、コロサスが有効じゃろう。

まあ、長々と書いてきたのじゃが、「大戦略」のシステムは、「ファンタジーナイト」のような架空の生き物を使ったファンタジーシミュレーションがもっとも適しているといえるのではないじゃろうか。

地の利を生かせ!

さて、シミュレーションゲームで勝つためには、地形を頭にたたきこんでおくことが絶対条件じゃ。地の利という言葉は、このようなときのためにあるのじゃからのぉ。そこで、地形効果と、そのうまい活用のしかたを考えてみたいと思うのじゃ。

海 防御効果があるので、平地と海が隣接していたら海にいること。

城 城を敵に取られたら、おしまいじゃ。防御効果大なので有効に。

火山 火山は、防御効果が最も優れているので、立てこもるのにいいぞ。

塔 魔力を増やし、補充もしてくれる地点。大事な場所は明け渡すな。

川 川には、防御ラインをしいておいて、最終防衛線にすることじゃ。

砂地 砂地の塔を狙うときは、スコーピオンと空中輸送部隊を使うのじゃ。

山 防衛するときは、敵が山に登れない地点に味方を配置しておくこと。

平地 ここでの戦闘は、能力どおりになるので、不利な戦いは、避けること。

荒地 ドワーフを有効に使えば、スピード競走にも勝てるぞ。

沼 沼は陸上兵力にとってちょっとした妨害地点と考えること。

森 エルフ、ドワーフは、森を考えずに一気に進めば、いい。

愛読者カード 〈2月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今月号の記事で、おもしろかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今月号の記事で、つまらなかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今後とりあげてほしい企画・ゲーム

★今後ソノシートに入れてほしいゲームミュージックがあったら書いてください

ハードボイルド・ファンタジーRPG

シムルグント 王族記外伝

MOON DANCER

月下の舞人

連載 第2回

文・堀　蔵人 ｜ イラスト・S.FUJIOKA

1 闇の右手

キュラオンの処刑から早くもひと月が過ぎ、「ウェイ・アヴンの猟犬たち」もやっと平静を取り戻し始めていた。アスライルはあの日以来、兵舎に閉じこもったまま、まったく外へ出ようとはしなかった。しかし、猟犬たちの心の中にはたがいに口に出しては言えない、正体のわからぬ不安が、その日からずっと巣食っていた。そしてまた夜がやって来た……。

今アスライルは、自分の寝台の上に頭だけの姿で横たわり、かっと天井を凝視したまま、みじろぎもしない。闇が、やがてゆっくりとその首のまわりに集まり始め、少しずつ形をなし始める。肩が、手が、胴が彼の体の輪郭を現わし始める。シュウシュウというかすかな音が途絶えると、ウェイ・アヴンの漆黒の鎧は、完全にアスライルの体を作り上げていた。ゆっくりと起き上がり、一筋額にかかっていた髪をかき上げる彼の顔に、複雑な苦悩が浮かんだ。闇の鎧と生身の体とが馴染むまでの不快感以上の「何か」がそこには見えた。

「俺は人殺しだ、それが兵士というものだからな。俺にもお前にも自分が生きていくためにはそれしか方法がなかった。孤児の俺たちには……。そうだろう、キュラオン?」

アスライルは高窓の下に立てかけてある、今は亡き〝妖精王〟キュラオン・アンブロジアンの槍に、さびしげな一瞥を投げた。槍は月の光にキラリと銀色の微笑みを返した。

「ああ、そうだな。お前には違っていたかもしれん。誇りか……、お前がこんな所にいても捨てず、誰よりも高貴に振舞っていられた理由は。憶えている、おぼろ気ではあるが、お前と戦場で戦っている間閉ざされた感覚の中で、つねに俺を狂気から引き戻したのは、お前のその力強い自信に満ちた言葉だった。だが今は!」

アスライルの眉間に、怒りと憎悪によってできたしわが彼の表情を悪魔のように険しく見せた。

「お前が死に、俺が蘇った。だが言うまい、お前の命と引き換えに俺が元に戻ったなどとは! そんな雑言は腐った吟遊詩人にでもくれてやる! 事実はひとつきり。お前が死に、殺したのは俺、そうさせたのがウェイ・アヴンだということだけだ!」

アスライルは大声でそう言い放つと、拳で膝当てを力いっぱい打った。

「ああ、そうとも! 俺は〝ムーンダンサー〟だ、今でもな! ただひとつ違うことは、すでに主人のつけた鎖を引き千切ったことだけだ! ウェイ・アヴン、待っていろ。俺にもキュラオンと同等のチャンスがある。もちろん危険もだ。だがひとつだけ違うのは、憎悪が俺の盾だということだ」

ちょうどそのときだった。何者かの忍び笑いが兵舎の隅の闇の中でしたのは……。

「んっ!?」

アスライルは、声の聞こえた方向に目を据えたまま、はじかれたように寝台の脇に飛び退いた。彼のサファイア・ブルーの瞳は、兵舎の壁を貫くほどの鋭さでじっと闇の動くのを待っていた。

――ウェイ・アヴンか?――

彼の脳裏をこの考えが掠めたとき、さすがの彼も自分のうかつさに舌を打った。すると、闇から何の前触れもなく白い萎びた右手がふいっと現

れた。そして闇の声が彼の名を呼んだ。
「アスライル……アスライル……、『闇の獣』、『飼い主に牙を剝く者』よ」
そのつややかだが、人間味に欠けた声は、確かに魔を操る者のそれであることを、アスライルの中の野性の勘が告げていた。
しかし、それがウェイ・アヴンのものでないことをはっきりさせたのは、闇からのびた右手の上でユラユラと踊る2つの黒い水晶球であった。
が、それはむしろウェイ・アヴンよりもいっそう質の悪いものであった。
「ガズナク、お前は『闇の主』ガズナクなのか？ 何人も抗することのかなわなかった邪剣サクノスの再生を封じたという、2人の魔法使いの一人だと言うのだな……。いや、信じぬわけにはいくまい。それは確か『双子の黒水晶球』のはずだったな」
アスライルがそう言うと、闇から伸びた右手は、もてあそんでいた水晶球を闇の中にほおり込んだ。
「ほう、この狼はたいそう知恵がある。だが、わしとてそれを知らずにこんなものを見せたわけではない。『月の狼』アスライルよ、お前におもしろい玩具を持ってきてやったのだ。ウェイ・アヴンと遊ぶのにちょうどよい玩具をな……」
闇から現れた手は、表情たっぷりに掌をアスライルの前に差し出すのだが、彼はそんなものには何の興味もない、と言わぬばかりにぷいと横を向いた。正体がわかってしまえば、アスライルにとって魔法使いなど、たんなる道化と変わりはない。
「無用だ、持って帰れ。俺にはまだ傷ひとつないこの鎧と、ゆらぐことのない憎しみがある。まやかしの力など借りる気はない」
アスライルは傍らに立て掛けてあったシズゥファルザを摑むと、臆することなく、大股で出口へ歩み寄った。
「ふうむ、それならこれもまやかしと言うのか、アスライルよ？」
ガズナクは外へ出ようとするアスライルに音もなく近寄り、その右手を伸ばした。しかし、その動きに素早く反応したのは、アスライルよりシズゥファルザのほうが先だった。剣は鞘の中で生き物のように震えた。
「じっとしているがいい、お前をどうこうする気は今のところはない。ただこの『道化』の『手品』を少しばかり見てもらおうと思ってな」
「闇の主」ガズナクは、そう言いながらアスライルの闇の鎧の肩に、人差し指を軽く置いた。その声には、わずかながらあざけりとおもしろがっているような響きが込められていた。
「無敵の鎧か？ あの『田舎魔法使い』の力とはこの程度のものでしかないのにな」
ガズナクはすっと指を鎧から離した。
「うっ……」
アスライルは、自分の鎧の肩を見ると低くうめいた。ガズナクの今まで触れていたところに大きなひびが入っているではないか。かつて何者も傷ひとつつけることさえできなかった鎧に。
「愚かな男よのう、ウェイ・アヴンも。月をその力の源とするなど、己が趣味のよさをひけらかしてでもいるつもりなのだろうが、マグナティアのティグナリア・セガインの間ではいい笑い者よ。確かに月は美しい。だが、あまりにも気紛れな女だ。ときには自分を崇める者から力を奪い取ることさえある。知っておろう？ 月食の前後4日間あやつがその力を極端に弱めることを」
「ガズナク、まさかお前が……」
アスライルの顔色が変わった。しかし、右手は否定するように指を振った。
「案ずることはない、わしは先にも言ったように、お前に玩具を持ってきたにすぎん。お前にとっては不可解なことだろうて。わしが直接手を下すほうがはるかにかんたんで、確実なのだから。しかし今は時期が悪いのだ。われわれシムルグントの魔法使いが他の領地の内政に直接干渉するには……。前代の神々の武具のうち、『シムウンの剣』が見つかったことにより、にわかに王位継承への関心が高まり、その機に乗じて自らの地歩を広げようと企む輩も少なくない。もし今われらが外で何かをしたことが明らかになれば、いたずらにそのような者たちに口実を与えることになる。
だが、近ごろウェイ・アヴンの悪戯が目にあまるという話題が、アグナティアのなかで取り沙汰されるようになり、何らかの手を打つことになった。そこへ折も折、お前のことが風の噂でわれらの耳に届き、闇には闇をということらしいが、わしがこの任を授かることになったのだ。おわかりいただけたかな？」
アスライルは自分のひびの入った鎧を見つめたまま、口の端をわずかに歪めて笑った。
「どうせよこすなら、人の前に姿を見せるくらいの礼儀を知った者をよこしてほしかったものだな。だが、あの魔法王国シムルグントに俺が一石を投じる役回りになったというのはおもしろい。よかろうガズナク、お前が持ってきた玩具とやらを見せてもらおう」
するとガズナクは、掌を上に向け、なにごとか低い声でつぶやいた。と、その手の中に青白い炎が湧き上がり、アスライルの顔をぼんやりと照らし出した。
「そう、これがお前にやろうという『玩具』だ。何と呼ぼうがかまわん。だがこれは炎の形をなしてはいても、炎の特質は持っておらぬ。つまりこれは、シムルグントの高位の魔法使いが、その力のいくばくかを炎の形の『器』に封じ込めたものなのだ。ゆえに四大元素たる火、水、大気、大地のすべての魔法の強力な部分をお前が手にしているのと同じことになる。しかし、そのすべての使い方は、これから後ウェイ・アヴンのもとへ赴く道すがら出会うであろう魔法使いたちから学ばねばならぬ。なぜなら、各々の魔法はそれを創った者にしかその使い方がわからぬからだ」
「しかし、それではお前たちが困りはしないのか？ 俺がもし、ウェイ・アヴンを葬って帰って来たら、俺はかなり危険な厄介者になるのではないか？」
アスライルの表情に、あざけりの薄笑いが浮かぶ。だが、ガズナクはヒュウヒュウという笑い声を漏らすと、子供に言い聞かせるようにゆっくりとささやいた。
「それはあり得ぬ、あり得ぬのだアスライル。今にわかる、今にな……」
その言葉は妙にアスライルを不安にさせた。ガズナクはアスライルの肩のあたりに炎を置くと、こう告げた。
「もちろん、わしもこの炎のいくばくかを担っている。アスライル、教えてやろう。闇の力を、その片鱗を！ さあ、その肩にある炎に意識を集めよ、そして命ずるのだ、『闇よ集え』と！」
アスライルはゆっくりと瞳を閉じ、じっと意識を炎に集

め始めた。すると炎は、まるで生き物のように彼の体を包み始め、漆黒の姿が燐のようにぼうっと光り始めた。

「そうだ、飲み込みが早いな。さぁ目を開けて剣を振ってみるがよい」

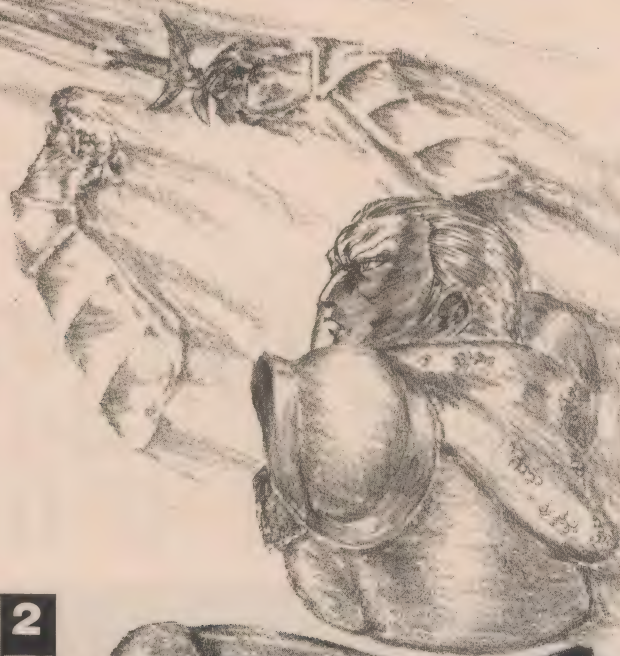
アスライルは言われるままに、腰からシズゥファルザを抜くと、流れるように剣を繰り出した。しかしその動きは、まるで闇の中に溶け込むかのように、その軌跡が微かに見えるのみ。剣の空を切る音だけが聞きとれるだけだった。

「これは……」

アスライルは剣を鞘に収めると青白く輝く自分の体を見つめた。

「まるで闇の中に俺自身が同化しているような感じだな。これがお前の言う『闇の力』の一部なのか?」

「さよう、この力はお前が闇に属する者だからこそ与えられる力だ。お前は夜の闇の中でしか生きられぬ性を背負うている。それゆえ、わしの編んだ魔法で呼び寄せた闇がお前を包み、闇の中では何の抵抗も感ずることなく動き回れるようになったのだ。だが、わしもこれほどまでの力を引き出すとは思わなんだ。のう、アスライル、お前はなにより夜の似合う男だのう。誰がつけたかは知らぬが、『ムーンダンサー』とはお前をおいて他に似つかわしい者のない名だとは思わぬか?」

ガズナクの言葉は、アスライルの中でしばらく木霊して

いた。

——夜の闇の中でしか生きられぬ——

彼の中にいまさらながら、苦い思いが湧き上がった。だが、その瞳に奇妙にも微笑みが浮かんでいたのはなぜなのだろうか……。

2 「銀の手」のゼフロヴ

アスライルの旅立ちの用意は整った。今彼の肩の上には、幽鬼のようにユラユラとその姿を変える青白い炎が、まるで爪を隠した忠実な猛禽のように空中でゆらめいている。

あたりは森閑として虫の声さえ途絶えていた。

——虫の声さえ……?——

アスライルははっとして、扉に音もなく忍び寄り、外の気配を調べようとした。

「気にすることはない。わしもずっと気づいておったわ。犬めが外で様子をうかがっておるのをな。どれ、お前の旅立ちのはなむけに、ガズナクの魔道師としての技を披露してやろう」

闇の魔道師ガズナクは、まるで闇のヴェールの中からすいっと出てきたようにその姿を現した。カラスの背のように艶やかな黒い外衣で全身をすっぽりと覆い、その顔はフードに隠れ、目だけがぼんやりと青みがかった光を放っていた。その背丈は優に2メートルを越えている。

「もし俺の勘に狂いがなければ、あの気配は第七部隊長ゼフロヴのものだ。やつは『銀の手』と呼ばれている。その小手は夜の闇で戦う魔性の者すべてにとって致命的なものだ。その銀色の右手は、ウェイ・アヴンお気に入りの『月の魔法』から紡ぎ上げた魔法銀から作られている。それは、夜に属する魔法すべてを無効にする力を持っているという」

扉の隙間から様子を伺うアスライルが小声でそう告げた。

「では見ているがいい。なぜわしが『闇の主』と呼ばれているか、その真の意味を教えてやろう」

そう言ってヒュウヒュウと笑うと、扉に手をかざし、ふいと開いた扉に向かって魔道師は出て行った。

兵舎の外は、死んだような夜がその衣を長くたなびかせ、うずくまったままぴくりとも動かない。月がそのビロードのような夜の黒髪を優しく撫でていた。闇の主は影を持たない。彼自身が影であり、実体であるため、月さえその姿に手を触れようとはしなかった。屈み込むように背を曲げたガズナクは、その青白く光る目で月光にきらめくものの姿を認めた。ゆっくりと魔道師が顔を上げる。そこには鷹のように鋭く、長年の戦いに培われた剛健な面構えの男が立っていた。その右手は月の光に照らされ、ギラギラと輝いていた。男は不敵に笑うとガズナクを見上げた。

「この小手を使う機会が来るのもクシャウナを倒したとき以来だ。お前もずいぶんと酔狂な男だな、こんなところにわざわざ来るなど」

ゼフロヴはしゃがれた、しかし、自信に裏づけられた声で先に静寂を破った。すでに

右手で剣を引き抜き、銀の手をかざし、抜目なく構えを整えている。

「ゼフロヴとか言ったな、お前はまったく俗物よのう。小間使いのクシャウナを王だと思うておるなど。誰でもそうだが、自分の獲物は大きく見えるものよ。いや、そのせいだろう。わしの前にそんなちゃちな『手袋』ひとつで挑んでくる気になったのは」

ガズナクは、まったく何の防御の仕草も見せず、おもしろそうに彼を見つめた。しかし、ゼフロヴは今やはじかれんとするバネのように構えを縮め、時を待っていた。

「すべてが終わればそれがどれほど心打つ言葉であろうと、敗者の言葉は滑稽な台詞でしかないものだ。時は気短だ、来ないのならこちらから始めさせてもらうぞ！」

ゼフロヴのその言葉が終わるか終わらぬうちに、「銀の手」から光が溢れ出した。それは冷たく、決して人に恵みをもたらさぬ、光の恐怖であった。矢のように、あるいは飢えた野犬の群れのように、光は闇を裂き、驚くべき速さで一帯を包む。闇の懐に立ちつくすガズナクに向かって真一文字に牙を剥いた光は、みるみるうちにその無形の衣を剝ぎ取り、彼自身もその中に溶けるように飲み込まれていった。それは冬の野火のようにとどまるところを知らず、容赦もなかった。だがガズナクは終始無言のまま、じっとゼフロヴを見つめ続けていた。

戦いは何の前触れもなく終わった。銀の手からほとばしる光は、空腹を満たすとみるみるうちに弱まっていった。後にはガズナクの衣の一片さえ残っていなかった。

——まだ終わっていないな。奴め、どんな手を使う気なのだろう——

アスライルはじっと息を潜めたまま、事の成行きを見守っている。ガズナクのやり方は、あの短いやり取りの中でも十分にわかっていたからだ。

戦いを終えたゼフロヴは、アスライルの兵舎の方に向かって歩き始めた。が、2、3歩踏み出したところで彼に変化が起こり始めた。ゼフロヴの「銀の手」が不規則に明滅している。それはアスライルのところからもはっきりと見えた。しだいにその光は速度をあげ始め、突然まったく光を放たなくなってしまった。と同時にピシッという音がして「銀の手」にひびが入り始めた。皮膚が腐って落ちるように、小手はボロボロと崩れる。ゼフロヴは絶叫した。おそらく想像を絶する苦痛が彼を捕えたのだろう。その叫びがとぎれると、彼はその場にくずおれ、そのまま身動きひとつしなくなった。

——一体何が起こったんだ——

アスライルが月の光の下に出ようとしたとき、すぐ耳もとで声がした。

「あやつ、わしを知っておったようだな。知っていてわざと戦いを仕掛けてきおった。アスライル、お前あの男のことを何か知っているか？　わしにはあの男が故意に負け戦さを仕掛けたとしか思えん」

ガズナクの疑問は一瞬アスライルをはっとさせたが、魔道師はそれには気づかなかった。

夜はいよいよ深まり、死の匂いがどこからともなく吹き寄せてくるような錯覚が忍び寄ってくる。闇そのものである魔道師ガズナクと、闇の申し子アスライルは、死以外何者も生み出さぬこのウシュトク・ルハイの「真の統治者」であるかのごとく、りんとしてすべてを威圧していた。

しかし、この2人をじっと見つめる目があることに気づく者は誰もいない。その黒く得体の知れぬ光は、アスライルからそらされることなく、その表情から何かを読み取ろうとしていた。「運命の輪」は、さまざまな出来事を伴いながら、今きしみながらゆっくりと回り始めたのである……。

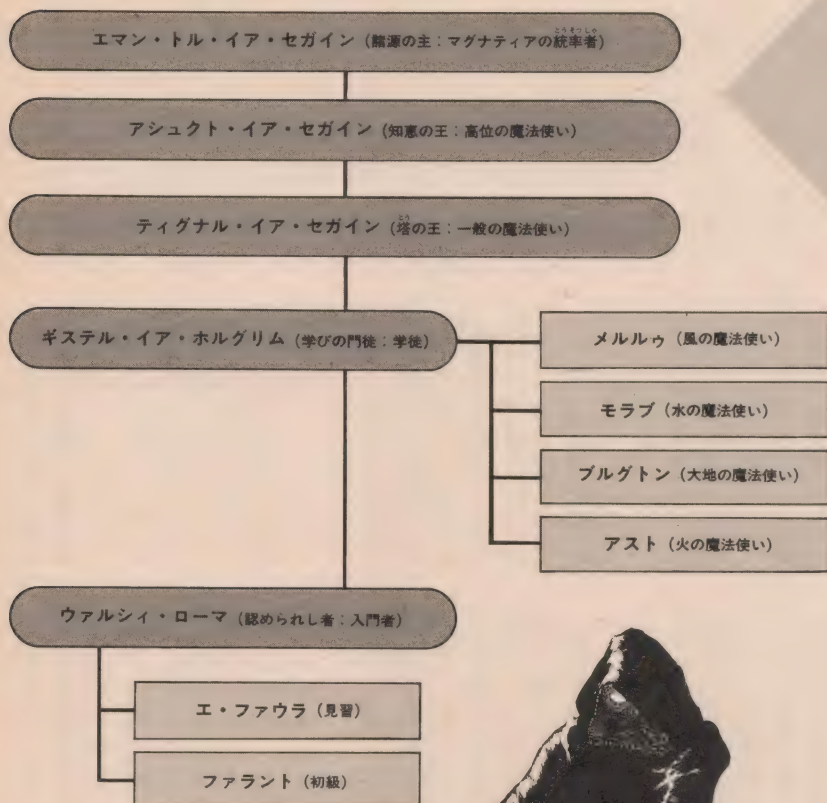
(次号へつづく)

ムーンダンサー設定資料 2

今回から読者の皆さんがムーンダンサーの世界に参加できるようにキャラクター作成シートを付けてみた。このまま切り取るなり、コピーするなりしてBEEP編集室「ムーンダンサー」係まで送ってください。

マグナティア

シムルグント王国内にある魔法の中心的教育機関。王立秘儀院とも呼ばれる。マグナティアの歴史は古く、アルス・マグナに王国制が敷かれる以前、この地にいわゆる「魔法使い」たちしか存在しなかったころから存在していた。マグナティアの設立された当初の理由は、「魔法の乱用を防ぎ、自然と魔法のバランスを保つ」というものであった。この考えは、四大元素期におけるる魔法使いたちの無節操な「実験」により、アルス・マグナの魔法界および自然界の均衡が著しく破れる事件が多発し、見識ある魔法使いたちが自らの魔法領域を守るために組織した、いわゆる「寄り合い」から発展したものである。その階級制度は大まかに以下のようになっている。

- エマン・トル・イア・セガイン（龍源の主：マグナティアの統率者）
  - アシュクト・イア・セガイン（知恵の王：高位の魔法使い）
    - ティグナル・イア・セガイン（塔の王：一般の魔法使い）
      - ギステル・イア・ホルグリム（学びの門徒：学徒）
        - メルルゥ（風の魔法使い）
        - モラブ（水の魔法使い）
        - ブルグトン（大地の魔法使い）
        - アスト（火の魔法使い）
      - ウァルシィ・ローマ（認められし者：入門者）
        - エ・ファウラ（見習）
        - ファラント（初級）

ウァルシィ・ローマは以下の基礎的教典を学ばねばならない。それ以上の階級の者たちはすべて口伝である。

●ファラント用教典

「アルス・マグナの黎明」
「ルーン述懐」
「師はいかにして守るべき秘儀を守っただか」
「魔法における罪およびそれによる帰結」
「瞑想と行法」

●エ・ファウラ用教典

「学究の庭園」
「ヴァルラウル・アイオーン（永劫の書）」
「心霊的防御」
「象徴学概論」
「魔法陣（上）」（防御魔法）
「魔法陣（下）」（招霊魔法）

シムルグント

魔法使いたちの間で用いられるモーヴァルッド・ルーンで「紅き月」を意味する語。シムルグントはアルス・マグナ中央部のミスル湖北側に位置し、その地域一帯が広大な魔法域となっている。それゆえ、ここに集う魔法使いの数は非常に多く、別名「魔法王国」とも呼ばれる。この国は、前代の神との戦いをする別次元の人間たちがこのアルス・マグナにやって来たときに作られ、神との戦いに勝利したときに、その世界に以前から定住していた魔法使いたちの助力の代償として彼らに開放された。シムルグントは代々サーリオン家が王位を受け継いできたが、その家系もすでに絶え、現在は6宰相が合議制をもってその任を果たしている。王国領は10家のほか貴族領地を含み、おのおのの領地から生産物を献納させるかわりに、強大な魔法力による庇護を与えることでそのバランスを保っている。

おもな登場キャラクター

ガズナク ➡

マグナティアの高位の魔法使いの一人。「闇の主」「鴉の王」「闇の魔道師」とも呼ばれる。その力は闇において絶大であり、ルオンのルーン・アの光の魔法と対極をなしている。めったに歴史の表に出ることはないが、本文中の「サクノスの剣」封じをセリアン・クルスの5代領主オルランド・ラヴュイックに依頼されたとき、ルーン・アとともに探索の旅に出、ドワーフの地下城館ウクルヴントにおいて、幽冥界（アストラル界）から精霊を召喚する「双子の黒水晶球」を見つけ、ルーン・アの探し出した「シムゥンの剣」とともにサクノスを封じた話は有名である。

このキャラクターシートは、あなたが「Moon Dancer」の世界で自分の分身であるキャラクターを冒険させるための羅針盤となります。これをもとに、あなたのキャラクターを物語の中で活躍させることになります。

シートにはChart 1～7までありますが、必ず記入してほしいのはキャラクター名とあなたの名前、Chart 1～3までです。4～7は書ける人だけでかまいません。また、自分のキャラクターの姿や武器などのイラストを描いていただけば、そのキャラクターをもっとよく知ることができるので、もし描ける方はイラストなども添えてください。記入の仕方は以下のとおりです。(イラストなどは、別の紙に描いてもらってもけっこうです。)

では、あなたのキャラクターがこの血なまぐさい戦場に現れるのを待っています……。

Chart1
これはキャラクターの性格を表すものです。情熱、愛、公平さ、寛大さ、冷静さ、恐れ、勇気、憎悪の8つの感情を、合計90になるように配分してチャートのおのおのの線の上にポイントし、その点と点を直線で結んでください。このとき、どの感情も5以下にしてはいけません。どの感情もまったくゼロである人間はいません。

Chart2
Chart1の数字をここに書き入れてください。

Chart3
キャラクターの身体的特徴を記入してください。髪の形などは、イラストかChart7に記入してください。

Chart4
あなたのキャラクターに家族や親類などがいるなら、ここに記入してください。名前や家系などをくわしく記入するとよりわかりやすくなります。

Chart5
Moon Dancer に登場するおもなキャラクター(アスライル、キュラオンなど)と昔出会ったとか、自分のキャラクターがじつはパルシファル公の弟だったなどなどを自由に記入してください。

Chart6
自分のキャラクターの持っている特別な能力や、得意とする武器、職業や社会的地位を記入してください。もし新しく作り上げた武器があったら、そのイラストや使い方などを書いてください。

Chart7
Moon Dancer の物語のなかで、キャラクターにさせたい役割や目的を記入してください。

Moon Dancer キャラクターシート

キャラクター名		あなたの名前	

Chart1

Chart2

情 熱	愛	公平さ	寛大さ

冷静さ	恐 れ	勇 気	憎 悪

Chart3

身 長	髪の色	瞳の色	年 齢

Chart4 家族、血族、友人・知人など

Chart5 Moon Dancer の主要キャラクターとの関係

Chart6 技能、武器、職業

Chart7 ストーリー中で、自分のキャラクターにさせたいこと。その他キャラクターの特徴

武器。防具

サクノス

セリアン・クルスの初代領主ロレンディアクが黒竜ガルダザウを倒し、その背骨から作ったといわれる剣。柄にはガルダザウの目がはめ込まれ、それを帯びる者のかわりに危険を見張り、自らの意思で戦うこともあった。サクノスは、戴冠の儀が行われるとき以外に持ちだされることはなかったが、5代領主ラヴュイックの治世のとき、強力な磁気を帯びた彗星が接近したことにより覚醒し、再生をもくろんで時の彼方の地「タイマロウ」へ消えた。この邪悪な竜の再生を防がんと、ラヴュイックは当時セリアン・クルスに住んでいたルーン・アとガズナクに探索を依頼し、「神秘のオルランド」と呼ばれる理力師たちとともに、これを永久に封じ込めた。サクノスは現在、ガズナクの所有になっている。

銀の手

ゼフロヴの右手にはめられた小手。「月の魔法」で作られた「魔法銀」をその主原料としている。ウェイ・アヴンの「月の魔法」は、闇の魔法のなかにあって唯一中性的な性質を持つ魔法である。この性質は、自然界の法則と結合が深く、通常の魔法で作り上げた「力場」、「方向性を持つ力」、「爆発力」等を中和させてしまう力を持つ。「銀の手」はこれらの性質を備えた物質で作られているため、ティグナリア・セガイン程度の魔法使いの用いる魔法なら、ほぼ完全に無効にすることができる。本文中のクシャウナはティグナリア・セガインの一人で、「風の魔法」を得意としていたが、この「銀の手」にすべての魔法力を吸収され、廃人と化し、その後間もなく他界した。

ゼフロウ・アウル ➡

身長：180cm
瞳の色：ダーク・グレイ
髪の色：銀
年齢：42歳

「ウェイ・アヴンの猟犬」第7部隊長。前パルシファル領主ウォーランの指南役であったセルゲン・アウルの息子。若くしてその卓抜した剣と鎖武器の技で父の後を継ぎ、パルシファル公直属近衛兵の指揮官に任ぜられたが、現領主ファーザルの我欲と妬みからウェイ・アヴンに近衛兵団を取り上げられ、自らも「ウェイ・アヴンの猟犬」にされてしまう。しかし、父セルゲンと領主ウォーランの不可解な死に不信を抱いていた彼は、ウェイ・アヴンの目を盗んでその謎を暴こうと密かに探っている。またこのとき、ウォーランの子ウォレアインも行方知れずになっていた。

第7回

セガ・全機種対応ファンに捧げるチンコンカ

TAKE ON!の自分のドヒョウ!!

●題材/ザ・ブラックオニキス(セガ・全機種対応)
●文・構成/TAKE ON/ ●イラスト/Y.HASEGAWA

The BLACK ONYX

PUSH START BUTTON

BLACK ONYX © BPS 1984
SEGA VERSION © SEGA 1987

今やセガも、マークⅢを経てマスターシステムの時代。SG1000などの旧セガは過去のものとなりつつある。ところが今月取り上げるのは、なぜか全機種対応のブラックオニキスなのだ!

やってない人はいいんだよ

何をいまさらと思う読者も多いだろうが、いまだにセガ版ブラオニの質問が絶えないので、今月はブラオニにハマッている人だけのためにページを組んだ。とっくに終わってしまった人や最近のカラフルなRPGにハマッている人は、他のページを読もうね。

勝負は地下4階から

まさか、ブラックタワーに通じる地下迷宮の入口がわからない人はいないよね?「DO NOT ENTER」と表示される廃墟の中に、見えない入口があるんだよ。

以前、セガレポートに地下3階までのマップを載せたので、今回はその続きをやろうと思う(というか、地下3階までは別に問題はないからだ)。

地下4階に降りたらブラーブやバンパイヤに注意して(注意というのは、逃げられたら逃げて、逃げられなかったら目をつぶって1匹ずつ殺す感じで戦う……という意味だ)経験値を稼ごう。全員にタバードを着せれるくらいがんばればいいんじゃないかな。

それから、クレイモアやバトルアックスなどの両手で使う武器は、まだ持たないほうがいい。ラージシールドとブロードソードで、粘り強く戦おう。なにしろ全滅するときはあっけないので、こまめにパスワードを取っておくことをすすめる。

地下で仲間を集めろ!

さて、地下4階でレベル4〜5になったら、いったん地上に出よう。そして、クラーケンのいる井戸から一気に地下5階に突入だ!

ここでいったんパスワードを取って、井戸の周りで経験値稼ぎにはげもう。なにしろ、ここらでブラーブやバンパイヤの大群に襲われたら1人や2人すぐ死んでしまうから、パスワードで復活させるか、地上の医者に手当してもらおう。ここで、レベル6になるまでがんばるんだ。

ところで、このゲームではキャラクターの初期値をコンピュータが勝手に決めてしまう。だから、レベルが上がるにつれてキャラクターの能力に差が出てしまい、体力や攻撃力がメチャ少ないヤツができることもある。

そんなときは、地下で仲間を集めてみよう。このへんだと、うまくすれば最初からレベル6でラージシールド付きなんてのもいるから、仲間にしたら即パスワードで保存し、地上に連れて行って能力を調べてもらおう。

ここで経験値を上げるコツは、敵の大群を残らず倒すことだ。逃がさないようにして全滅させるには、まんべんなく敵全体を攻撃し、同時に3、4匹倒せるようにするのがいいぞ。

あと、地下5階以降には、倒すと魔法のマントが手に入るハイダーという目に見えないヤツがいる。確率が低いけど、魔法のマントは手に入れるにこしたことはない。

地下4階

中央のねじまがった通路の一方通行に注意。でも、ここの階段を使うより井戸から地下5階に降りたほうが楽だろう。

地下5階へ

凡例
黒い壁
一方通行
ドア
階段

地下3階へ

地下5階

ドアだけの部屋は1ヵ所だけ抜けられる。ワープやループ部屋にまどわされないように。その1とその2はA地点でつながっている。

ここに飛ばされる

その1

ワープしたりするので注意

1階へ直通

A

地下4階へ

地下6階へ

A

その2

●はみ出し徳俵 マスターシステムでSC用のN-SUBや007、スタージャッカーをやってるんだよ!(和歌山県 中村 泰)/マスターシステムでPSGを楽しむなんて、通だねえ(なんのこっちゃ)

地下6階

見てのとおり、色迷路は上下左右にループしている。いったん色迷路をクリアしてしまえばどこからでもブラックタワーに入れるぞ。登りはじめたら中央の4マスから絶対出ないこと!

地下5階へ
水色
赤
ブラックタワーのぼりの階段
紫
ブラックタワー
緑
白
黄
黄
水色
水色
赤
赤
紫
紫
緑
白
ここを通ると、水色のマップのはずが、壁の色は白のままだ。

イロイッカイズツ……ではない?

全員レベル6か7になったら、地下6階の色迷路へ旅立とう。

地下6階は、黄、赤、水色、紫、白、緑の6色の壁で構成されており、それぞれ黒い壁で仕切られている。この色迷路を、ある一定の順に抜けるとブラックタワーに入れるのだが、ヒントなしではちょっと無理だと思う。なぜって、実際には"イロイッカイズツ"ではないのだ!

この迷路は、パソコンのカラーコードの順に抜けるのが正解。ボクは、SG-1000IIのベーシックレベルIIbのマニュアルを読んで調べたりしたんだけど、ムダな努力だったらしい。

このセガ版は、基本的に88版と同じだそうで、カラーコードの順だとすると、「黒青赤紫緑水黄白」ということになる。6階の迷路は黄からはじまるけど、黒と青はない（壁の色は"あお"と表示されるけど、実際は水色だ）。そこで「黄赤紫緑水黄白」の順に迷路を回れば、黄から白への黒い壁を通過するときに、「パピーン」と音がするんだ。

これでブラックタワーに入れるってわけ。でも、最初に黄色の壁にいるのに"イッカイ"に数えないというのはねえ……。

ブラックタワーは真っ暗

ブラックタワーに入ったら、まずパスワードを取っておこう。

めざすオニキスはタワーの最上階にあるから、ここからタワーを登っていかなければならないのだ。タワーの中心はらせん階段になっているので、右、前進、右、前進……という具合に、中央の4ブロックをグルグル登っていこう。

タワー内から外の景色が見えるけど、足を踏み外したり敵から逃げたりしてタワー外に出ると、地下6階からやり直しなので、注意しよう。

さて、目的地のブラックタワー最上階は、真っ暗で何が何だかわからない。しかもメチャメチャ広いので、ウロウロしているうちにジャイアントに袋叩きにされかねない。ここはあえてマップを載せないから、自力でマッピングしよう。それがいやなら、階段の地点で右に折れて8歩、さらに右に折れてずんずん歩けば、ブラックオニキスは手に入ると思うよ。

オニキスを手に入れた後は、オリジナルではテンプルまで持ち帰り、第2作"ファイアークリスタル"に続くのだが、セガ版ではいきなりエンディングになってしまうのだ（ということは、パート2は出ないんだね）。

パスワードを利用しよう!

セガ版では、各キャラクターごとにパスワードでセーブできる。このことを利用すればお金を何倍も使えたり、死ぬたびに仲間や薬を補給することもできる……なんてことは、このゲームにハマった人なら誰でも気づくはず。ここで障害になるのが、1人15文字、5人で75文字に及ぶパスワードだ。

このパスワード、平仮名・数字・アルファベット混用でたいへん見づらいので、記録、入力とも非常に面倒だ。しかし、パスワードを入力するのが苦痛でなくなったら天下無敵だ! いくつかコツを教えるので参考にしてほしい。

・3↕ろ、1↕I、0↕O、ぬ↕め等を完全に区別する。とくに"3"と"ろ"などは"3（SAN）"、"ろ（RO）"と、横に区別するための記号を付けておくといいだろう。"O"と"0"は、線の太いのが"O"で、細いのが"0"だ。

・キーボードと同様に画面上の文字の位置をおぼえておいて、3文字ぐらいずつ入れていけば、5回入れるだけですむ。

ボクは5階の井戸で何度もパスワードを取ったし、色迷路では各部屋ごとに取りまくって、どこでも復活できるようにした。それぐらいしないと、事実上レベル7以上に上がらないセガ版では、クリアできないと思ったからだ。

でも、レベル7まで上げてラージシールドとブロードソードを装備させれば（2人ぐらいバトルアックスを持たせてもいい。全員だと、攻撃を食らったとき、やられるのが早いぞ）まず大丈夫。ブラックタワーには入れると思うよ。

というわけで、今月はオシマイ。たくさんのオハガキどうもありがとう。来月も一部の読者のニーズに合わせて、役に立つページを作っていくから、応援よろしくね!

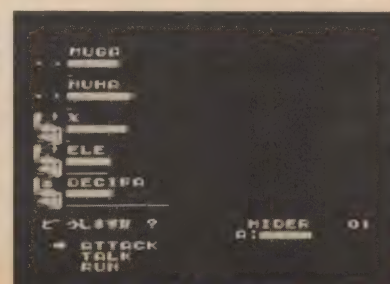
❶パスワードを制す者はブラオニを制す? あせらず入力しよう。

❷ブラックタワーの中はまっ暗。かろうじてカベが見える。

❸クラーケンよりも強いジャイアント。2匹で来られると大変!

❹実体を見せずに忍びよる黒い影、ハイダー。魔法のマントを持っているぞ。着るとキャラクターの姿は消えて防御力UP!

❺❻エンディング。BGMもなくあっさりと終わる。いままでの努力はいったい何だったの……? ちなみにBGMはBO氏。あとちょう子お姉さんの名前もある。

●ぼくの友達は桃伝を2日で解きました。友人N君の話"いやあ、ちょろいちょろい……フラッ"それから2日学校休みました（兵庫県 岡崎博）/やっぱりゲームはバドゾンだね（なんのこっちゃ）!

PC-98シリーズ

PC-88シリーズ

FM-7/77シリーズ

X1/TURBO(Hu-BASIC)

第13回 新竹取桃娘

バグ猫たいにゃん

鬼才TINYANが送る人気シリーズ。今回はSF伝奇ロマン超大作!! なワケないか……。

by TINYAN

①竹の章

昔々、あるところに、TINYANとたいにゃんが住んでおったそうな。2人は、村でも評判の仲よしだったなんてことはなく、とても仲が悪かったそうな。ここまで読むと、この2人の仲が悪かったことが、あとあとの伏線になっているかのように思う人も多いことじゃろうて。だがな、これは何の伏線にもなっておらなんだそうな。

さて、ある日のこと、TINYANが竹林に竹を取りにいくと、そこには、1本だけ光る竹があったそうな。TINYANは、それを見ると、

「おお、なんとすばらしい。これは、ぜひとも伐って帰って、たいにゃんに見せびらかしてやらねばなるまい」

と言って、その竹を伐ると、中には、1人のかわいい妖精が入っておったそうな。それを見たTINYANは、

「な、なんと安易な。ここでこのままこの妖精を連れて帰っては、あまりにも情けない」

と言って、しばらく考えこんでから、

「よし。別の話にして、他人に押しつけてしまおう」

と言うと、その妖精を、持っていた桃の中に閉じこめて、近くの川に流してしまいましたとさ。めでたし、めでたし。

②桃の章

さて、TINYANが家に帰ってみると、なんとさっきの桃があるではないか。

「あのね、川で洗濯していたら、これが上流から流れてきたの」

と、桃を指さしてはしゃいでいるたいにゃんを見て、TINYANは、

「しまった。こいつがいるのを忘れていた。う~む、この桃をどうしたものか」

と、考えていると、そうとも知らぬたいにゃんは、包丁を持ってきて、

「早く切って食べましょうよぉ」

そこでTINYANは、

「いや、もっと熟してからのほうがうまい」

と言うと、桃をたいにゃんの手の届かないところに置いてしまった。1日、2日、3日が過ぎ、たいにゃんが、

「早く食べようよ」

と、せがむたびに、TINYANは、

「いや、まだ早い」

という返事を繰り返すばかり。そして2週間が過ぎ、とうとう桃は腐ってしまった。それでもTINYANは、その桃を捨てずに、家に置いていた。そして、それから何日かが過ぎたある日、突然桃の中から声がした。

「え~ん、出してよお、たすけてよお」

その声を聞くと、TINYANはニヤッと笑った。それから、大げさに驚いたふりをして、

「おお、なんということだ!! 桃の中から声がする!?」

と言って、桃を2つに切ると、中からは妖精が出てきた。もちろん、前に竹林でTINYANが閉じこめた、あの妖精であることは言うまでもない。しかし、そんなこととはつゆ知らぬたいにゃんは、

「わあ、すごーい。桃を腐らせると、妖精ができるんだあ。びっくり!」

と、喜んでいる。それを聞いた妖精が、

「違うわよ。あたしは、そこの人に竹やぶで……」

と、言いかけたところで、TINYANが、その先を言わせまいとしてあわてて口を出した。

「そうだ! 名前を付けなければならんな。何がいいかな」

「そうだにゃあ、桃から生まれたから、桃の〝も〟の字を取って、ルーラ!!」

「なるほど、桃の〝も〟を取ってルーラか。はっはっは……。こらたいにゃん!! 全然関係ないじゃないか!」

「あれえ? にゃんか、おかしいのお。でも、いいじゃにゃい。名前をルーラにしておかないと、めんどーくさいよ」

「それもそうだな。はっはっは」

と、笑うTINYANだったが、そんな彼にも、これから起こる恐しい出来事は予想できなかったのである……。

③悪の章

さて、ルーラは美しく育ち、1年もすると国中でルーラの美しさを知らぬものはないほどになった。

そんなある日のこと、たいにゃんが帰ってくると、ルーラがいない。そして、TINYANがゲームに熱中している。ゲームを買うお金なんてないはずなのにと思いながら、たいにゃんは聞いてみた。

「ねえ、ルーラはどこにいった

の？」
するとT－NYANは、
「売っちゃったよ。その金で、このゲーム買ったんだ。おまえも遊ばないか」
と言って、ゲームに熱中している。それを聞くとたいにゃんは血相を変えた。
「ひ、ひどいにゃあ。この人でなし！　やっていいことと悪いことの区別もつかないの？　早くルーラを返してもらってきてよ!!」
たいにゃんがあんまり怒るもので、さすがにT－NYANも少しシュンとなって、
「わかったよ。明日にでも返してもらってくる」
と、答えたが、だいにゃんは許さない。
「今すぐによ!!　早くしてよ。グズグズしていると、ルーラがどんにゃことされるか、わかったもんじゃにゃいわ」
「いったい、何をされるというんだい？」
「そ、そんにゃこと、恥ずかしくて言えにゃいわ」
「あー、え・っ・ちなこと考えていたんだな」
「い、いいじゃにゃいの。それより、早く行ってよ!!」

④転落の章

「というわけで、ブラックT－NYANよ、すまないがルーラを返してくれ」
「いやだね。よく考えてみろよ。おまえは、オレに100両でルーラを売ったんだ。それを、90両で返してくれとは、あまりにも甘いんじゃないか？」
「そこを何とか頼む。ルーラを連れて帰らなかったら、たいにゃんに許してもらえないんだ」
「オレの知ったことか。しかし、そうだな。明日までに1万両持ってくれば、返してやらないこともないぞ」
「む、むちゃな。たった1日で1万両もの大金ができるわけないだろ！」
「ギャンブルで儲けたらどうだい？　ははははは」
「なんだ、その手があったか。ラッキー！」
と、T－NYANは、転落への第1歩を踏み出したのであった。

⑤遊び方

そんなこんなで、今回はサイコロのゲームです。ゲームの目的は、スタート時の持ち金90両をギャンブルで増やし、なんとか1万両にしてルーラを取り返すことです。
ゲームの内容は、相手の振るサイコロの目を予想し、見事的中したらお金が増えるというものです。もちろん、これだけではおもしろくないので、いろいろと仕掛けがしてあります。それを説明する前に、まずプレイの方法を説明しておきましょう。
RUNさせた後、1～6のうちで自分が予想した数字のキーを押します。次に、かけ金を決めます。[1]のキーで1両、[2]が10両、[3]が100両です。もちろん、持っているお金より多くかけることはできません。
さて、かけ金を決めると、画面にはサイコロの目が次々と表示されます。サイコロが止まったときの数が自分の予想と一致していれば、かけ金の10倍がもらえます。はずれた場合は、かけ金を失います。
さて、ここからが問題です。まず、プレイヤーは、サイコロの目を3分の1の確率で当てることができるようになっています。サイコロの目は6つですから、通常より2倍当たりやすいというわけです。
ここまで読んだ範囲では、勝つのはかんたんそうですが、そうはいかないのです。なぜかといえば、相手はイカサマ用のサイコロを持っているからです。
そのサイコロは、どんな転がし方をしても同じ目しか出ないようになっています。相手は、プレイヤーがサイコロの目を当てそうだと思ったときに、このサイコロを振ってくるのです。
これに対抗する方法は1つしかありません。それは、狙い目の変更です。じつは、サイコロが転がっている間に、[1]～[6]のキーを押すことによって、自分の予想を変更することができるのです。ただし、狙い目を変更してはずれたときは、ペナルティーとして、さらにかけ金の3倍を取られますから、十分注意してください。
プレイを続け、お金がなくなるとプレイヤーの負け。1万両を越えると、プレイヤーの勝ちとなり、めでたくルーラを取り返すことができます。よかったね。

新竹取桃娘●各機種共通リスト

```
100 WIDTH 40:DEFINT A-Z:M=90:IS=INT(RND(1)*6):NH=0:AS=0
110 DIM S$(5,2):FOR J=0 TO 5:FOR I=0 TO 2:READ S$(J,I):NEXT:NEXT
120 PRINT CHR$(12);"ショシ゛キン ハ ";M;"リョウ テ゛ス。":PRINT "ト゛レニ カケマスカ 1-6 ";
130 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"6" THEN 130
140 PRINT A$:KK=VAL(A$)-1:PRINT "イクラ カケマスカ 1:1リョウ 2:10リョウ 3:100リョウ";
150 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"3" THEN 150
160 H=0:K=1:FOR I=1 TO VAL(A$):K=K*10:NEXT:K=K/10:IF K>M THEN 120
170 R=INT(RND(1)*6):IF INT(RND(1)*10)=0 THEN 210
175 IF INT(RND(1)*3)=0 THEN R=KK
180 IF R<>KK THEN 210
190 IF INT(RND(1)*2+NH/(AS+1))<1 THEN 210
200 R=IS:IF R=KK THEN R=INT(RND(1)*6)
210 FOR N=1 TO 30:RR=INT(RND(1)*6):LOCATE 0,6:FOR I=0 TO 2:PRINT S$(RR,I):NEXT
220 A$=INKEY$:IF A$>="1" AND A$<="6" THEN PRINT A$;"ニ ヘンコウ!":KK=VAL(A$)-1:H=1
230 BEEP 1:FOR I=1 TO 50:NEXT:BEEP 0:NEXT
240 LOCATE 0,6:FOR I=0 TO 2:PRINT S$(R,I):NEXT
250 LOCATE 0,12:IF KK=R THEN PRINT "ウヌヌ アテラレタカ":M=M+K*10:NH=NH+1
260 AS=AS+1:IF KK<>R THEN PRINT "ハハハ ソノテイト゛ノ ウテ゛カ":M=M-K*(1+4*H)
270 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 270
280 IF M<1 THEN PRINT "オカネカ゛ ナクナッタ!GAME OVER":M=90:IS=INT(RND(1)*6):GOTO 270
290 IF M<10000 THEN 120
300 CLS:LOCATE 0,10:PRINT "10000 リョウ タマッタソ゛":PRINT "コレテ゛ ルーラヲ トリモト゛セル!!!":END
310 DATA "   "," ● ","   ","●  ","   ","  ●","  ●"," ● ","●  "
320 DATA "● ●","   ","● ●","● ●"," ● ","● ●","● ●","● ●","● ●"
```

新版 明解ナム語辞典 番外編

第7回 一家言あるPCエンジンの巻

編・著らくしょ＝にしぢま

なぜか今、筆者の自宅のTVの下には、あの「PCエンジン」様が鎮座ましましている。こう言い切ってしまうと「あ、そう」(←編集長K氏ではない)で片付けられてしまいそうだが、とん（つづく)

◆◆◆◆タイトル下からつづく

……でもない話である。筆者は弱冠〝ハタチを過ぎたらニジューイチ〟だが、このテのTVゲーム界(注①)においては、21はもう十分「オッサン」であり、新宿西口「ド・バ・ヨ・シ・カ・ラ・メ」のファミコンTMソフト売り場(注②)あたりで「すいません、これください……」などと言い出そうものなら、店内の人という人・かりにこれをn人とするならば、そのn人の2n個の目がいっ

せいに筆者につきささり、かくして釣り銭の確認もままならず、ソフトの入った紙袋をひたすら隠しながら(注③)都営新宿線新宿駅へと消えて行くのである(注④)。

注①・「TVゲーム界」といった場合、もっぱら「ファミコン・TMはとくに省く」を指し、業務用のビデオゲームを取りまく環境は「ビデオゲーム界」と呼ぶのが一般的とされている。

注②・もちろん本誌愛読者の大好きなセガマスタ(←いや待て、読者が好きなのは「マークIII」なのかもしれんな)ーシステムのソフトも売っている。筆者の見るかぎり、新宿のカメラ屋系列のなかでは、「ド・バ・ヨ・シ」が一番在庫が豊富である。そのうえであえて本文のような表現をとったのは、以下の記事のメタファーであり、またこれに対するアイロニーでもある。

「…そんなご時世でも、25歳で課長になったり……(中略)…ファミコン・・・・・・ソフトの開発のセガ・エンタープライゼスの25歳課長は…」(小学館「DIME」8月20日号より)

注③・タウンウォッチングの専門家によれば、新宿西口やお茶の水などは、はっきりと目的のある人がやって来て、それが果たされるとすぐに帰って行く人たちが多いそうである。これは、これらの街が「○×見るなら、ここ」という、「メッカ街」であるからなのだそうな。

だから、新宿西口を歩いている人の5人に1人は例の「ド・バ・ヨ・シ紙袋」を持っているし、子供に限ればほぼ例外なく「ソフトを入れるのに最適」と思われる紙袋を手にしている。

注④・「BEEP」編集室は都営新宿線九段下駅下車徒歩5分である。しかし、そのよーなことはここでは関係なく、たんにこれに乗って自宅に帰るだけなのだ。

そんななかにあって、あまつさえPCエンジンなどを買おうとした日には、その後数日を下らぬ苦労に費やさねばならなくなる。本来ならこのあたりでそろそろ「ナム語」の本編に入るところだが、今回は急遽予定を変更して、「報道特別番組・ドキュメント11月17日・らくしょ＝にしぢまのもっとも長い3日間・そして私はPCエンジンを手にした(何かオバサン向け2時間ドラマのようだが)」をお送りしてしまうのだ。

◆◆◆◆ROUND1!
(パックマニア風)

学校帰り、ふとおもちゃ屋に入ってみたくなり、とある場末の玩具店Aののれんをくぐる。もちろん本当にのれんがかかっていたわけではなく、たんなる比喩なのだが、そーいったことはこの際どーでもよい。

この店Aのおばさんというのが愛想のいい人で、筆者がぶらぶらと中を見回っていると、何か探していると思ったのか「何かお探しですか？プラモデルは2階ですよ。」と勧めてくれた。

とりあえず愛想笑いをしておいてさらに見物を続けると……なんと、あの「スライム」

を発見。ほとんど何も考えずに「すいません、これいくらですかっ!!」と叫んでしまう。心の中で冷静に衝撃を楽しむことはとてもできず、ついおばさんに話しかけてしまう。

「スライムって、これ、かなり古いもんですよねェ(筆者注・9年前のものと判明)」

「そうねェ、かなり前にあったわねェ」

「なんで今頃こんなのが?」

「ほら、最近『マッド博士…』とか、あの手のおもちゃがあるでしょう、あの関係で使うのよね」

……はぁなるほど、別の用途を創出して、在庫を捌く(?)わけですね。

そんなわけでスライムを包んでもらって(!)いる間、また店内に目を移すと、ショーケースの中に、そう、例のPCエンジンが。その時までにはもうかなりほしくなっていて、PCエンジンの先行きの不透明さだけがこれに歯止めをかけていた状態であったため、出足の調子が知りたかったところだったのだ。スライムで話が弾んだところだし、ものはついでで聞いてみよっと。

「PCエンジンって、おたくでは出てますか?」

「ええ、出てますよ」

「えっ!? 意外だなあ、だって高いでしょう?」

「ええ、高いけどそのぶん画面とかもきれいだし、お金のある高校生を中心に出てますね」

「ヘェー(純粋に感心)」

「今はなかなか入荷しないんで予約でやってるけど、年末にはこれが一番出るんじゃないかな」

売り手の話だから多少マユツバではあるものの、これはかなり有益な情報である。

かくして心の中の歯止めが「がらがら」と崩れ落ちた筆者は、堰を切ったPCエンジンの怒濤の中を漂いながら、「明日はPCエンジンを買いに行くぞ」と固く誓うのであった。

◆◆◆◆ROUND2!
(ストリートファイター風)

新宿は生き馬の目を抜く街である。その日筆者は、銀行でおろしてきた3万円の現金を胸に、新宿K百貨店へと向かっていた(HEは量販店ルートには流れてこないのです)(←PCエンジンのこと。いちいち書くのが面倒なので以後HEとする。)。

K百貨店のおもちゃ売り場の場合、デモ機はカウンターから少し離れたところにあり、店員の前は比較的すいている。筆者としてみれば理想的なロケーションである。ふとカウンターの奥をのぞくと、件のHEが6～7台ほど縦積みになって置かれている。よしよし、そうでなければいかん。あとは「HEください」と言うだけなのだが、悲しいかないつもの習性で、他人がこちらを見ているような気がしてならない。とくにHEのような高額の買い物になると、加えて

「……ヒソヒソボソボソ、あんな得体の知れないHEに大枚払うなんてバカなやつだよボソボソ、ハードはいいかもしれないけど、ソフ

トがあのク○ゲーで有名な、ハドボソボソヒソヒソ……全然手の出せる商品じゃないねヒソヒソ……」

という、いささか分裂症じみた、怪しい幻聴まで聞こえてくる始末。あえなく筆者はその場を立ち去り、態勢を整えて隣のO百貨店で捲土重来を期すこととなるのである。

さてO百貨店。こちらはカウンターのすぐ横にHEのデモ機があっていつもお子様がゲームをやっている、というシチュエーションである。当然カウンターの前は客が何人もおり、筆者の望む状況はなかなか生まれてこない。何度もTVゲーム売り場と隣のパズル売り場を往復し、インターバルを取りつつ様子をうかがうのだが、筆者の淡い期待をまるであざ笑うかのように客は押し寄せるばかり。さらには運の悪いことに、店員と目が合ってしまう。K百貨店での幻聴はもう振り払ってきたはずなのに、またぞろ

「なんだこいつ、さっきからここと向こうと行ったり来たりしてはこっちの様子なんかうかがいやがって。ははぁ、さてはこいつ、ほしいものがあるけど気が小さくて言い出せないって手合いだな。そんなやつはなぁ、ママと来い、ママと！」

という幻聴が筆者を襲いはじめる。

自分の内心を見たくない筆者は、

「いや待て、今HEを買ってもたいしたゲームはないわけだし、あとひと月くらい待ってからでも決して遅くはないか」

という、世にもオソロシイ超ウルトラC級保健心理学的合理化機制（早いハナシが、コジツケ）をあみ出し、この日はあえて撤退するのであった。

◆◆◆◆ROUND3！（チャレンジングステージ）

新宿は生き馬の目を……（中略）。筆者は性懲りもなく、3万円を胸に、新宿O百貨店へと向かっていた。読者のなかには、「おや、HEを買うのはしばらく待つんじゃなかったの？」という疑問と、「おや、どうしてこの日はO百貨店に向かったんだ？」という疑問を持たれるであろうから、まずそこを解明しておこう。

前者については、「もしソフトのラインナップが揃ってきたときに急激に人気が出て、ひところのファミコンTMのような品不足となってはとりかえしがつかない」というありえもしないことに対する恐れ、後者については、ちょうどこの日は学校が休みであり、子供たちがいない時間を狙って買いに行ける——となれば、むしろそばにデモ機があれば、それでしばらく遊んだのち、

「すいませんこれください」

とおもむろに切り出せば、スマートなことこのうえない……という甘い読みが頭をもたげたからにすぎない。

さて場面は、O百貨店おもちゃ売り場である。果たせるかな、ガキどもはおらず、まさに読みどおりの状況が展開されていた。心の中でほくそえみつつ頭の中でシミュレートしてきたことを実践していく。デモ機へ歩み寄り、画面を5秒ほど見つめたのち、コントローラを取ってゲームを始める、1分ほどプレイしたら小さく2度うなずき、おもむろに「すいませんこれください」と……

しかし、その瞬間、予想だにしていなかった事態が発生したのだ。年のころ筆者と同じくらいと覚しき1人の男が、

「すいませーん『F-レース』に書き換えてください」と言って店員にディスクカードを渡したのである。あまりにタイミングが絶妙で、外された筆者は、ゲームをしてるでもない、店員にものを頼んでるでもない、きわめて中途半端でマヌケな立場に立たざるを得なくなり、シナリオの崩壊を自覚した以上、またまたその売り場を立ち去らねばならなかった。

打ちひしがれた筆者ではあったが、気がつくとK百貨店の売り場にいた。

ふと見ると、きのうは6〜7台あったHEが3台になっている。つまりその間に少なくとも3人はHEを買っているわけで、今ここで筆者がHEを買ったとしてもなんら浮いた行動ではない——!!

勇気づけられた筆者は無意識にあたりに誰もいないのを確かめ、思いきり「PCエンジンくださいっっっ！」と言い放っていた。店員もごく普通に「はい、ソフトは何をお付けしましょう、それじゃあ29300円頂戴します」と受け答え、5分後には、ありがちな手提げ紙袋を携えて電車のホームに立つ筆者の姿があった。ここ数日の悶々とした日々がまるでウソのような呆気無いできごとであった。

◆◆◆◆「妖怪」ができて「Rタイプ」も

どうです、これで筆者の下にPCエンジン様がおいでになるまでの複雑な経緯や、なにゆえ筆者が「PCエンジン様」とあがめたてまつっているかおわかりになったでしょう。

もっとも、筆者はHEにそれほど多くを期待していない。そちらこちらの雑誌にはHE用CDプレイヤーとか液晶テレビとかにぎやかだが、筆者にとっては「実現すればもうけもの」といった感じである。さあ、私は一体何にひかれてHEを買ったのでありませうか？

……そう、読者の大半はお気付きであろうが、目あては

ふ〜かい

のみである。あの「妖怪道中記」を自家薬籠中の物（意味はちと違うが）とできるなら3万円は十分に安い、と言ってよい。折しも先日、ナムコの人が「HE版の『妖怪』は絶対いいよ」と太鼓判を押してくれたので、クォリティ的には間違いないはずである。

（筆者が現物を見たわけではなく、伝聞でしかないのが残念だが）「妖怪」は、買い・だ。

「HEの今後が楽しみだ」と言うのはかんたんだ。「NECさん、早く出してね」と言うのもたやすい。しかし、NEC（ここではPCエンジンを売っている、日電ホームエレを指す）も利潤を追求する典型的私企業である以上、市場となるだけのタマが出なかった、となれば、それ以上のシステムアップなど考えるはずもない。PCエンジンが売れなければいわゆる例のコア構想とやらも頓挫してチョン、である。HEの今後に期待するなら、まず本人がHEを入手するのが筋であり、儀礼だ。

また逆に、一度HEを手に入れた者は堂々と「これだけの買い物をしたのは、HEの将来性をプリペイドで買ったのと同じで、以後それに見合うシステムが提供されなかった場合は、それは立派なサギだからね」と主張していいと思う。

単体で24800円はファミコンTM的金銭感覚ではたしかに高い。しかし「妖怪」ができて、おそらくは「Rタイプ」もできるであろうものであることを加味すれば、十分ペイできる話ではないだろうか。しかも仲間の増え方しだいでは、「ドラスピ」だってできるかもしれないのだ。

さぁみんなHE（PCエンジンでもX-Twinでも可）を買おう。そのうえで言いたいことをどんどん言おうではないか（「ナム語」の一件以来、何か広報じみているが、これは率直な意見です。あ、そうそう、「ナム語」はあの価格にもかかわらず、予想以上のペースでさばけています。なんだかんだ言っても皆さん買ってくれてるんですね。感謝!!）。

連載第2回

ドクトルだみおのデザインで見る！

覇邪の封印の巻

新年おめでとう！

連載2回目を迎えてますます好調の（天才！：こぴらいとドクだみ）ドクトルだみおだぁあああぁっ。

さて、今月の「デザインで見る！」は、なんと2号続けてRPGの登場だ。ただし、ドラゴンクエストⅢだのといった当たり前な路線ではなく、ちょっとひとひねりしたRPGだ。

わかるかな？

では、今月の主役ソフト「覇邪の封印」（セガマークⅢ／マスターシステム）を紹介しよう。

ソフト紹介

この「覇邪の封印」は元はASC／KGD（工画堂スタジオ）の共同開発ソフトで、パソコンの出身。おもな売り文句はストーリー性と戦闘モードの派手さだったような記憶があるんだけれど、確実にそうだとは言いきれない（ああ、年は食いたくねえなあ）。

当時（約1年半前）の登場のときにはいろいろなシステムを組み込んだ新しいタイプのRPGだったんだ。

けれど、よい意味でも（また悪い意味でも）、当時の比較的単純なパソコンRPGの流れを汲んだRPGだったので、新しいシステムといってもいまいちパッとした印象がないのも否めない。

で、この「覇邪の封印」が去年の末、パソコンから飛び出して、セガとファミコンに移植されたわけだ。

それぞれのバージョン（セガ版とファミコン版）の特徴を一言で言うと、ファミコン版は限りなく「オリジナルの覇邪の封印に近く」、セガ版は限りなくセガオリジナルになっていて、「元の覇邪の封印からかけ離れてしまっている」。

むろん、それぞれに一長一短があるわけだが、ここでは話は（めちゃくちゃに変わっているという意味で、よりおもしろい）セガ版に絞り、ファミコン／パソコン版との比較をまじえながら、そのおもしろさの本質に迫っていこう！

初心者用RPG

さて、このゲームがオリジナルと比較して変わったところは数限りなくあって、数え出すときりがないんだけれど、そのなかでも代表的なものを挙げていこう。

挙げた結果が、表1。こいつを見て、気がつくことはないだろうか？ なに、当たり前のことしか書いてない？ そんなことではゲームの本質はつかめない！

この要素を組み合わせれば、オノズと見えてくるものがある！ それは「このゲームはRPGの初心者向けにできている」ことだ！

はっきり言ってしまえば、オリジナルのASC／KGD版「覇邪の封印」は、パソコンRPGをかなりやりこなしていないと辛いゲ

ストーリー紹介

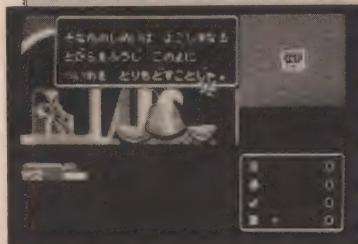
じつにオーソドックスな、いわゆるファンタジーRPG路線のストーリーだ。ざっと内容の概略を説明しよう。

その昔、異次元からの侵略があったが、イアソンという名前の勇者が、その異次元からの入口に、「覇邪の封印」をして、撃退した。

それから長い年月が経ち、人々はそんなことは忘れてしまった……。

そしてある日、「覇邪の封印」が何者かによって破られ、再び異次元軍団の侵攻が始まったのだ！

なんとかして、異次元よりの入口に再び「覇邪の封印」をしなければならない。

勇者イアソンの偉業を再びなすべく、「覇邪の封印」の探索のために、勇者（むろん君のことだよ）は旅立ったのだ！

物語は王様から使命を受けるところから始まる。

オリジナルとの違いに関する表

オリジナルとの違いに関する表
①オリジナルのストーリーがゆっくり進むのに対して、どんどん進む（まあ、ちゃんと情報を聞けば、どんどん話は進むという意味）
②金に困ることがほとんどない（バカをやらなければ、困らない）
③レベルで悩むこともほとんどない（適当に戦闘すればよいのじゃ）
④大事なアイテムがすぐに手に入る（本当にかんたんに手に入る。たいていのアイテムは牙があれば手に入るか、そうでなければモンスターを倒すのだ）
⑤やたら見たことのない敵が出てくる（まだ見ていない敵が？）
⑥迷路、世界のマップがまるで違う
⑦攻撃のアニメーションがなくなった
⑧海の上でもパーティーの人が歩く（これはつらい！）
⑨戦闘システムが違う
⑩音楽が違う

ームだった。ストーリー構成、移動システム、戦闘システムなどのゲーム全体にわたって、わかりやすいシステムとはお世辞にも言えなかった。

それだけに、やたらいろいろと考えなければいけなかったし、それに対応してコマンドもかなり複雑だった。

これは、自由性が高いということもできるが、半面、面倒くさいと言われても仕方なかったと思う(ぼくは好きだけれどネ)。

まぁ、パソコンのRPGをやりこんでいる人間なら、こんなゲームでもかまわないわけだが、RPGといえば、あの単純きわまりない、古きよき懐かしのブラックオニキスしかないセガでは、それは困る。

はじめてやるRPGが、なにをやるのかもよくわからず、時間がかかり、おまけにコマンドが面倒くさければ、ユーザーは嫌気がさして離れてしまうだろう。

つまり「覇邪の封印」でなければならないが、やさしいゲームを作ることが要求されるのだ。

そこで、セガのスタッフがどうしたかというと、とてつもない大改造をゲームに加えてしまったのだ!

それが①〜⑥の要素だ。

「金に困らなくて、レベルに困らなくて、大事なアイテムがすぐ手に入る」んだから、はじめてRPGをやる人でも、すぐコツがつかめるので、おもしろくてやめられなくなってしまう。オリジナル版では見たことも聞いたこともない敵が何種類いるのかしらないが、やたらと現れて、つねに目先が変わっていく(プレイが終わったぼくでもまだ見ていない敵がいるのではないかと思っている)。

グラフィックもセガ独特のパステル調セガカラーなので、たいへん美しく、見ていてなかなか飽きることがない。

そして、マップが改訂された結果として、話がたいへん展開しやすく、RPGの素人でも大切なものがありそうな位置がわかるようになっている。まさに親切設計と言えるだろう。

これだけでも、とてつもない改造を加えたなと驚くところだが、それだけではすませないところがセガだ(むちゃくちゃをやると言い替えてもいいだろう)。

まず、オリジナルの戦闘システムにあった、アニメーション戦闘をとっぱらってしまい、ドラゴンクエスト形式(ウィザードリィ形式と言い替えてもかまわないよ)にしてしまった。

そのうえ、魔法のシステムをプレイヤー側に関しては全廃して単純化してある。

さらに、戦闘に関しては「毒」はなくなるわ、なにはなくなるわでまったく別物と考えていいほどのものになってしまった。

などなど、まさに初心者のためのRPGを目指した作品だということが、すごくよくわかるソフトと言える。

こんなのはまだ序の口。けったいなやつがまだまだたくさん出てくるぞ。

戦闘モードもドラクエ式になってしまった。これは好みが分かれるか!?

戦闘のちょいテク

「覇邪の封印」では、こちらは「必殺、会心、クリティカル、致命的、その他とにかく敵にたくさん打撃を与える」攻撃ができる。

それに対して、相手は「炎の魔法」以外は持っていない。

この魔法は「魔界の石」で防ぐことができる。

そこで、強い敵と会ったら、まず魔術品を使って敵の魔法を封じ込めることだ。

そうしてしまえば、こちらの受ける損害が非常に厳密に計算できるので、たいへん敵を倒しやすくなる。

ギャアッ！　ガイが火だるまになっちゃった、なんて場面もあるかもね。

おいしいモンスターを探せ

強さのわりに金を持っているとか、経験値が高いとかの非常に「おいしい」モンスターは、どんなRPGでもいるわけだけれど、セガ版「覇邪の封印」は、そのおいしいモンスターがじつにたくさんいる。

それで、重要なのが、このおいしいモンスターと会いやすい場所を調べておいて、金に、牙に、レベルに困ったら、どこに行ったらよいかということを決めておくこと。こうしておけば、いざというとき、とても楽になるぞ。

24本のキバと6000ゴルダを持っている。でも、こちらが受けるダメージはごくわずか。こいつはオイシイぜ。

デザインの詰め

「覇邪の封印」が、いかに誰にでもできるRPGとして作ってあるか、ということがこれでわかってもらえたと思うけれど、さて、ではそのプレイした感触と、内容はどうかと言えば、これがじつは、「うーん！惜しい！」なんだ（当然、すばらしいと言うと思っていたでしょ）。

まず、プレイバランスが初心者用なので、ものすごくストーリー展開が速く、すぐに最後までいけるのはいいんだが、それにしても、ストーリーを整理しすぎたと思う。

なんというかかんというか、そう、少し情報がさみしいのだ。

実際のところ、古文書と最後のほうの情報があれば、最大の謎（さきをいそぐがよい、ゆうしゃよ、イッヒッヒッ）は解けてしまうし、そこにいたる伏線が弱い。

つまりストーリーテリングの部分がわずかに弱いのだ。

初心者用なのだから、ストーリーを整理してわかりやすくするという狙いは当たったけれど、どうせ整理するなら、臭くてもいいからストーリーをもう少しドラマチックにしてほしかったなあと思ってしまう。

それから、これがもっとも残念なんだが、あまり操作性がよくない。薬屋から1個薬を買ったり、体力を回復させたりするたびに薬屋が消えてしまうのはまるでいただけないし、武器屋も同じ。

全体的に、コマンドのつながりがいまいち洗練されていない。これのせいで、プレイしていてイライラすることがかなりある。

まったくそこらへんが「惜しい」という以外に形容のしようがないほどだ。

それと、これは最大の「惜しい」なんだけれど、やはりエンディングの音楽は（個人の好みではあるけれど）、派手な音楽にしてほしかった。

しかし、まあ小気味いいゲームバランス、すばらしい音楽、それに思い切ったアレンジからくる気持ちよさの3つからみて、セガの次のRPG（ファンタシースター）が、まったく楽しみな今日このごろだ！ぜひ買いたまえ！

この後、1回追い出されちゃうんだ。これがうざったいのよ。

レベルアップのちょいテク

「覇邪の封印」では、新しく加わった仲間のレベルは、その前に加わった仲間のレベルマイナス1（一番最初の仲間のときは主人公キャラのレベルマイナス1）になる（ただし、最高レベル近くなると違うようだ）。

つまり逆に言えば、主人公のレベルを頑張れるだけ頑張って上げれば、あとのゲーム展開がすごく楽になる。

それと仲間を加えたら、次の仲間を加えるまで、その仲間を集中的に使用するのも大きなコツだ。

この理由は賢明な読者（賢明でなくてもわかる！）には、わかるだろうけれど、次に入る仲間のレベルが上がるからだ。

とにかく仲間を集める前に、自分をきたえておこう。後の展開が楽になるぞ。

ゲームを楽にするセーブのテク

ゲームを楽にするために大事なテクとして「じょり」の使い方がある。

通常のバッテリーバックアップのタイプのゲームと違い、メインマップの上ならどこでも、セーブすることができるので、これが重要なテクになるのだ。

たとえば、どこかの洞窟についたとき、その洞窟の中の敵にあったりする前に洞窟の上でセーブするとしないとでは、ゲーム展開の楽さかげんが大きく変わる。

たとえば、行き着くのにエライ苦労をするところや、探すのが面倒な場所の位置を特定するために、洞窟の上でセーブしておけば、なんども「ゲームをやめる」を選んで、位置を特定できる。

たとえば、強い敵がいるところで、手前でセーブしておいて何度も戦法をテストするなど、非常に使い道が多いので、よく考えて使うとおもしろいぞ！

地下ではセーブができないから万一に備えてセーブしておこう。

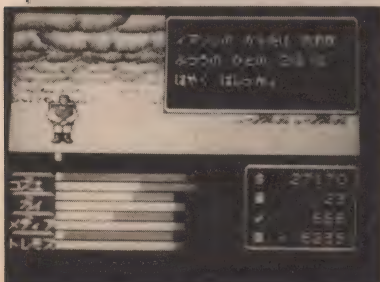
となえよ！ きたれイアソン
サリアのまちより はるのかおりに さそわれて8日。
ふつぎょう へきくうの おうじゃに せをむけ
さらに 8日すすむ。
ドキアは きたへ5日なり。
そのちより にしへ 3日
せいなる だいしんでんを あおぎみん。
めいきゅうの もんたるは あきらかなれど
うかつに たちいらば よみの もんと ならん。

問題の古文書。キミはこの謎がとけるかな？

音楽に関して

気がついていない人がいるかもしれないから、言っておこう。戦闘で勝ったとき、遺跡やアイテムをくれる町、メインの3曲は、じつはとてつもなく長い音楽でそれぞれ1分以上あり、聞く価値ありだ。すぐにボタンを押したりして、切っていた人はぜひ聞いてみるといい。

つまんない憶測

イアソンがプレイヤーキャラクターの2倍の身長があったと、情報で教えてくれるんだけれど、だとすると、プレイヤーキャラクターはどうしてイアソンの武具だのなんだのを使えたんだろうか？ぼくには、ダブダブだったとしか思えないんだけれど、キミたちはどう思う？

それじゃ、イアソンってアンドレ・ザ・ジャイアントよりデカいんだ。

特集 新春バラエティゲーム特集なのだよ

ウウ、またやってしまった。2月号だというのにBEEPは、また新春気分でバカ騒ぎ。ほとんどウチワ受けを覚悟して、「とにかく自分たちが楽しけりゃいいじゃん」

東京・目黒区　大橋さんご一家

新春紅白大運動会

〈第1部〉

日頃体を使わないでゲームばかりやっているBEEP軍団。今年は体力をつけて肉体派ライターに変身だあ～!!

こんな広いところにテレビがポツンじゃ淋しくなくもない。

ファミトレ大運動会 *in* 国立競技場

●バンダイ●ファミリーコンピュータ●4900円　byたけじゅん

足腰の弱いライター軍団

みなさん、まずは写真を見てください。ここはどこだかわかりますか？　そう、東京代々木は国立競技場なのだ！　BEEPは国立競技場を借り切って、ファミリートレーナーの「大運動会」をやってしまったのだ。やっぱりこういうところでファミコンをやるとひと味もふた味も違うぜ。では、大運動会出場メンバーの発表だ。

●白組……TAKE　ON／、YAS

●紅組……雅、我流子。

それでは、試合前にそれぞれ基礎トレーニングをしてもらおうかってんで、みんなで国立競技場を走ってみた。最初はうれしさのあまり飛ぶように走っていた面々も1周、2周と重ねていくうちに疲れが出てきたようである。日頃はイスに座って何時間もゲームをやったり、編に何日間も監禁されて原稿を書いたりと、運動不足気味のライター軍団たちには、これだけでも十分すぎる運動なのかもしれない。

しかし、ただ一人何周走っても笑顔が消えないライターがいた。その名は我流子。雑学なら誰にも負けない我流子にとって、こんな経験はたいへん貴重であり、「国立競技場の走り心地」なんていう雑学がまた一つ増えるかと思うと、いやがおうにも足どりが軽くなってしまうのである。

また、ただ走っているだけでは飽きたらず、TAKE　ON／なんかは逆向きに走りだした。さすがはBEEPきっての異色ライター、やることが違うね。

では今後の試合についての抱負を両チームから聞かせてもらおう。

●白チーム……こっちはいま一番脂ののっているライターがそろっているから勝利はもらったぜ。

●紅チーム……一寸先の行動が予想できない雅や、我流子の頭脳に期待していてほしいね。

よろしくね

命の保証はねぇぜ

試合前のランニングでは超越したTAKE　ON／が逆走する始末。

YASのジャンプ一番!! が、我流子はスソのはだけを見逃さない。

時代は変わったんだ雅!

てめー、イロモノはオレの特権だ

ホーラ、脚をほどいてやす

ヨヨヨイ ヨヨヨイ

白熱!大障害レース

さあ、ついに試合が開始された。

ここで、かんたんにルールを説明しよう。この大障害レースは数種目から構成されているので、1種目行われるたびに選手の交代が認められている。また、疲れたからといって1種目終わらないうちに選手を交代してはいけない。ただし、2種目までなら続けて同じ選手が出場してもよいこととする。

それでは試合の模様を見てみることにしよう。先発の雅とTAKE ON!の握手で試合は開始された。第1種目めは、雅がTAKE ON!にちょっかいを出したものの、無難に終了。選手は我流子とYASに代わった。

さすが若さでYASがリードしている。しかし、毎日10キロ以上自転車に乗っていたことがあるという我流子も負けてはいない。追いつ追われつの大接戦が展開している。おや、試合をしながら我流子が雅に何やらつぶやいているぞ。そしてYASのほうを見ながら笑っている。あ、雅がYASに話しかけている。どうしたのだろう?「YAS、ドテラのすそがはだけて下着が見えてるぞ」

おーっと、我流子の相手の弱点を素早く見つけるという必殺技が炸裂して、YASはすそを押さえて足を止めてしまった! その間に我流子はYASをぐんぐん引き離していく。しかし、ここは誰も見ていない国立競技場なのだったということを思いだしたYASは、再びマットを踏みしめて我流子に迫っていく。いやー、じつに恐ろしい我流子の頭脳。だてにRPG幻想事典のライターをやっていたわけではなかったのだ。

さて、種目も変わって我流子は雅に交代。YASはそのまま続投だ。試合も中盤になってくると、いきなり雅にフィードバックがかかった! となりにいるYASに突然襲いかかり両者とっ組み合いが始まってしまった。やはり、一寸先の行動が予想できない雅は恐ろしいぜ。なんとかまともな試合に戻った両者はさらに激しいデッドヒートを繰り広げた。YASの執拗な追い上げに、雅は限界以上に足を動かしダウン。これを見た我流子はさっそく冷却スプレーを持ち出して雅の治療にとりかかった。じつに用意のいい我流子である。

雅、プッツン

世話好きとしても有名な我流子は、なんとか雅の足を動くようにして試合を続行させた。しかし、

この高いヘイがつらいんだ。P2はすでにゴールしてるし……

思い切り走れば球は遠くへ転がってくれる。池も苦労するぞ。

カニカニレースは足が短いと不利だぞ。

風雲たけし城

●バンダイ●4900円

やはり出たかという感じのするファミトレ用「風雲たけし城」。競技の種類は、「国境の関所」「竜神池」「ジブラルタル海峡」「ビーチボーイズアンドギャルズ」「戦場にかける橋」「悪魔の館」「自由への壁」と、全部で7種類。どれもテレビでお馴染みなので敢えてゲーム説明はいらないだろうね。この数々の種目の中でもボクは「悪魔の館」がなんとなく好きだね。いつストロング金剛に捕まるかと思うとハラハラドキドキ。あのスリルは体感ゲームならではの迫力もんだよ。

本当は今回の大運動会でもやりたかったんだけど、残念ながらページの都合でできなかった。ファミトレを持っている人はお買い得なんじゃないかな。

雅の体力はもう限界。我流子にタッチした。が、これ以上走ることができないと悟った雅の頭の中で、ついに〝ブッツン〟という音が鳴ってしまった。こうなったらもう誰にも止められない。隠し持っていたモデルガンを取り出してどこへともなく走り去ってしまった……。

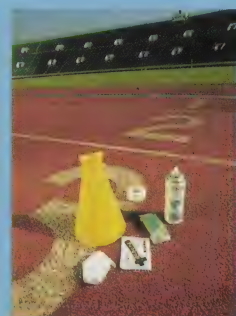
モデルガンを持った雅は客席に出現。標的は何なのか!?

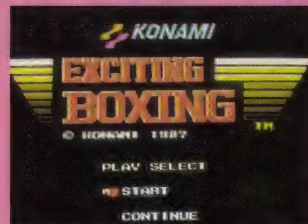
あ、あれは誰だ！　鳥か、飛行機か、いや雅だあ!!　そう、モデルガンを持って姿をくらました雅は客席に来ていたのだ。にやついた目、震える手で、雅はモデルガンの照準を選手たちに向けた。

「BEEPバンザーイ！」

そう叫びながら雅はモデルガンを乱射し始めた。こうなったら試合どころではない。どこへ飛んでくるかわからない弾をよけながらみんな逃げ回っている。TAKE ON！はすかさずワギャナイザーを取り出し、「TAKE ON！の自分のドヒョー」とインプットして応戦している。あー、もう滅茶苦茶だ。せっかく国立競技場を借りきってまでやっているのに、こんな結果に終わろうとはなんたること。編はただただ涙している。

最後に、一応結果発表をしておくことにしよう。やはり、雅ブッツンによる乱射事件が原因で白組の負け。紅組が勝利を手にした。いやー恐ろしい勝負だったですねえ。

その他に、こんなゲームもあったりする。楽しめるぞ。

勝つための小道具なのだが、この貧弱さにはかなしいものがある……。

おてやわらかにお願いしまーす!!

これじゃモンキーダンスだね。

熱闘!!エキサイティングボクシング

●コナミ●ファミリーコンピュータ●7980円

byたけじゅん

ボクシング部入門

紅白大運動会第1部ボクシング編の始まりだ。このゲームは、実際に人形をパンチして、画面に出てくる相手と試合をするというものなので、基礎から練習をしなければ勝ち目はない、と考えたBEEP軍団は、法政大学ボクシング部の方々にコーチしてもらおうとジムの門を叩いた。

しかし、一歩ジムに入ると、ボクシング部の男の世界に圧倒されっぱなし。体がすくんで動かない(あー、情けない)。それにしても、僕らがジムに入っていっても誰ひとりとして挨拶をするでもなく、チラとこっちを見るだけで、後はただ黙々と練習をされたんじゃ誰だって怖いぜ。

体を硬直させながらジムの隅で待つこと数十分。ようやくホンモノの練習が終わったようなので、いそいそとゲームの準備にとりかかった。画面にゲームが映りだすと、なんとなくこちらも調子が出てくる。

「ゲームが始まりゃこっちのもんだぜ！」

と息巻いて、人形を叩いて遊び始める。すると主将がコツコツ歩み寄ってきた。ここでまたも意気消沈。大はしゃぎだったライター連中も、再びジムの隅にかたまり始めてしまった。

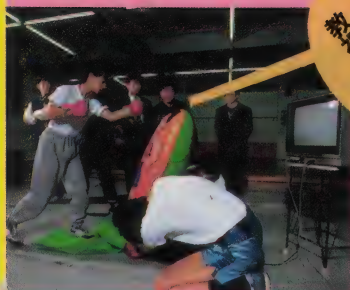
しかし、ここの主将は案外やさしく、おまけにちょっといい男なのだ。練習のときとはうって変わってにこやかにボクシングの基礎を教えてくれた(一同ホッ)。

腹筋なんて何年ぶりだろうか。きっと明日は腹が痛くなるんだろう。

ギャラリーに見守られながらの基礎トレーニングは力が入るぜ。

コーチのグラブに速く正確に当てなくてはならないぞ

てめー、オレは電波教の教祖様だぞぉ

ボクシングも [illegible]

必殺!! 右ストレート!

さてさて、コスチュームだけは一人前のBEEP軍団なのだが、はたしてどこまで主将の厳しい練習についていけるのだろうか……。そして、勝利の女神は紅白どちらに微笑むだろうか!!

まずは基本から

まずは、雰囲気に酔いやすい白組の雅の練習開始。パンチングボールに向かわされて、主将に手とり足とり打ち方を教わった。しかし、さぁやってみろといわれて打ち始めると、パンチングボールの位置が高すぎて手が届かない。「ちょっと低くしようか」と主将に言われ、イタイところをつかれた雅は苦笑い。練習の段階で主将にストレートパンチをくらわされたようだ。

続いて紅組はたけじゅんの練習。ボクシングでは一番オーソドックスなサンドバックに挑戦。ひととおりのかまえ方を教わってサンドバックを叩いてみると、これが思っていたより堅くて重い。さっき、主将が打っていたのをみたときは軽々打っていたから、そんなに重いものだとは思ってもみなかったのだ……。が、コツがつかめてだんだんおもしろくなり、力任せに叩いていると「慣れないうちに強く叩くと手首をおかしくするよ」と主将にアドバイスさ（怒ら）れた。もちろん、この様子を見て笑ったのは雅である。

次は、最近イロモノ路線まっしぐらの紅組YASの練習だ。YASは基本中の基本であるなわとびを与えられた。「つま先に重心を乗せて!」「リズミカルに飛んで!」「ほら、足に引っかけているようじゃダメだぞ!」とさんざん注意されバテ気味。と、そのとき、突如YASの体はリズミカルに動きだした!「ほーら、二重飛びだ、三重飛びだ、クロス飛びに、秘技後ろ飛びもできるよ～ん」と言いながら、イロモノ本能の赴くままになわとびを始めた（イロモノはオレの特権だぞ……by雅）。

最後は白組、㊐の練習。せっかくの主将のアドバイスも聞かずに自己流でサンドバックは叩くは、パンチングボールは殴るは、なわとびはするわで大はりきり。でも、教える側の主将はカンカン。「何なんですか、彼は!」と㊓にくらいついてきた。「いやー、彼は早稲田の学生ですから」という一言で主将は沈黙。

さあ、練習は終わった。後はゴングが鳴るのを待つばかりである。

よし、ボディに入った。これは強力なダメージだ。

うへ、パンチをくらっちまった。早く反撃に出るんだ!!

明日のために

さて、ここらで運動会を離れて、このゲームに勝つためのアドバイスを少々伝授しようか。

まず、一番大切なことは、人形に埋め込まれている圧力センサーの位置を正確に把握しておくこと。「センサーの位置を知らなかった」なんて言語道断である。

さあ、センサーの位置を確認したら試合開始。でも、人形が軽すぎてうまく殴れない。こんなときは友達や兄弟と協力して人形を押さえてもらうのもいい。

また、前の試合でYASができなかった、画面と人形を同時に見るという技も省くことはできないだろう。この他、非道手段として人形に馬乗りになって乱打するのも一種の快感かもしれないぞお!

オレはイロモノだ。まともにボクシングをしてはいけない……。

わーん、イロモノになり切れなかったよーん。

体のわりに体力がないな

さ、さんそをくれ!

タイミングがカンジン!

カーン!! ついにゴングは鳴った。一番手は白組雅の試合である。必死にパンチをくりだしてはいるが、一向に相手に当たらない。パンチを食らうのは雅ばかりである。そのうちフィードバックがかかってきたのか、焦点の定まらない目で人形を乱打しはじめた。

カーン、カーン!! 再三のゴングも耳に入らない雅はなおもパンチを打ち続けている。見るに見かねた同胞の(芋)が、隠し持っていたラジカセでTMネットワークの「GET WILD」をかけると、雅はまるで夢からさめたように乱打をやめ正気に戻った。TMの曲によりリズムを取り戻した雅は2ラウンド目でみごと勝利をおさめた。これは(芋)の作戦勝ちといえるだろう。

2回戦目は紅組YAS。練習中とはうって変わって真面目である。相手のパンチを慎重に見極めながら鋭いパンチを打っている。しかし、パンチがまったく当たらない。あれ? 今度はパンチは当たっているのだが、よけられたり、ガードされたりとYASのパンチがふるわない。こんな調子でYASは1ラウンドKO。試合後YASはつぶやいた。

「ボクって、2つのことが1度にできないから、画面を見ていると人形が見えないし、人形を見ていると画面が見えないんだ……。」これには、たけじゅんも大笑いしてしまった。

その後の試合は、ゲームならなんでもこいの白組(芋)が相手の弱点をうまくつき勝利をおさめ、紅組のたけじゅんは、YASのことを笑っておいて、自分でも2つのことを同時にできずに負けとなってしまった。結果は白組2勝0敗、紅組0勝2敗で白組の勝利であった。

第1部、大運動会は紅組の勝ち、そして、ボクシングは白組の勝ちで、勝負は第2部に持ち越された。

コーチは法大玉田主将

今回BEEP軍団のコーチをしてくれたのは、法政大学ボクシング部の玉田主将。国体へむけての強化試合を翌週にひかえて、厳しい練習のまっ最中におじゃましたのにもかかわらず、快くコーチを引き受けてくれた。

玉田主将は、「このゲームはファイタータイプといった感じだけど、けっこう楽しめますね」との感想をもらしていた。

ヨヨヨ〜 ヨヨヨ〜 めでてぇな

あまりの疲れに、このねぇちゃんを見逃がしてしまうことがある。

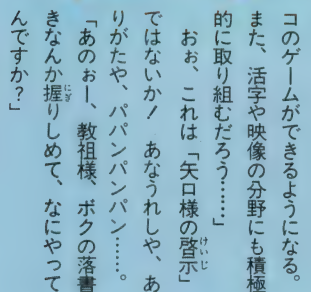
さすがは本物。チョウのように舞い、ハチのように刺す!!

法政大学ボクシング部のみなさんどうもお騒せいたしました!!

様大予言！

ここ数ヵ月の間に次々と誕生した新興宗教。その教祖様が、それぞれの立場から、今年のゲーム界の行方を占ってくれたぞ!!

ナムコ聖教

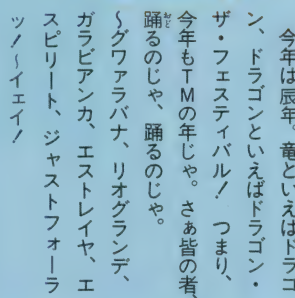
教祖様:らくしょ＝にしぢま

「パン、パン、今日も1日、我ら信者をお守りください」と。1日1回、聖地のほうを向いてこう唱えることで、我らの朝は明けるのである(ただ、わが家から矢口のほうを向くと、同時に羽田のほうをも向いてしまうのでつらい)。

さあ、今日は天気もいいし、少し早めに礼拝堂へ行って「朝のドラスピ」でもやって、いや、その前に聖書の朗読をせねば。えぇと、聖書、聖書と……。おや、我らが聖書の上になにやら怪しい紙切れが。いったい誰が……。

「今年のナムコの動き。最近の業務用の売れ線である体感ゲームを押さえながらも、むしろ『原点』的なおもしろさの追求を進めていく。ゲームソフトはそのラインナップの幅を縦横には広げ、さまざまなパソコンやゲームマシン上でナムコのゲームができるようになる。また、活字や映像の分野にも積極的に取り組むだろう……」

おぉ、これは「矢口様の啓示」ではないか！ あなうれしや、ありがたや、パパンパンパン……。

「あのぉー、教祖様、ボクの落書きなんか握りしめて、なにやってんですか？」

電波正教(MZ正教)

教祖様:ミヤビーノ・ゴタンニウスXIII世

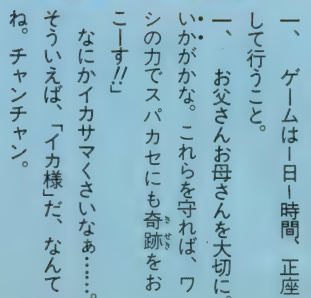
ファッ、ファッ、ファッ、全国3000万の電波教信者たちよ、すっかり明けまっておめっとさんなのだ。うーむ、なにやら最近Dr. KILLが電波新教(X68教)などと騒いでおるが、あくまでも電波様は、われわれMZ系を至福にお導きくださる電波様なのじゃ。惑わされてはならぬぞ。

閑話休題。では、電波様のお力をお借りして、ステップ占いで今年を占うぞよ。ムムッ！ 今年は、低迷ぎみのパソコンソフト界に光が見えるぞ。もしや、電波様がオリジナリティーあふれるソフトをお遣わしになるのじゃろうか……。

そして、ビデオゲーム界は、体感、しかも、よりシミュレーション性が高く、人と人との関わり、精神性を大切にした新しいゲームがデビューするかもしれない。

今年は辰年。竜といえばドラゴン、ドラゴンといえばドラゴン・ザ・フェスティバル！ つまり、今年もTMの年じゃ。さぁ皆の者、踊るのじゃ、踊るのじゃ。

～グヮラバナ、リオグランデ、ガラビアンカ、エストレイヤ、エスピリート、ジャストフォーラッ！～イエイ！

イカの足教(ゲソ会)

教祖様:山村モヘップ(14)

人生これワガママ。ワガママこそ人生。どんどん好き勝手な願いを叫んじゃおう。

「ぴゅう太にドラゴンスピリットを移植しろ」

「セガ全機種用のアフターバーナーを出せ！」

「スーパーカセットビジョンの新作を、どーか作ってください!!」

どーせ実現しっこないだろうって？ アキラメちゃダメだよ、アキラメちゃ。キミの願いは、遠いお空の彼方におわします「イカ神様」が、きっと叶えてくださるよ。

それではイカ神様、どうぞ！

「ワシがいかにもイカ神じゃ。ワシに願えば、いかなる望みも叶えてやらんこともない。いかし、いやしかし、そのためには以下の事項を守らなければイカん。

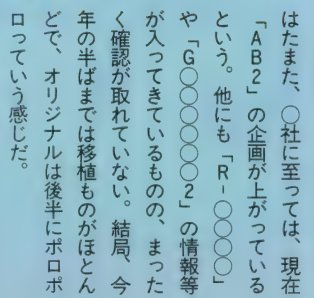
一、早寝早起き、早メシ早××。

一、ゲームは1日1時間、正座して行うこと。

一、お父さんお母さんを大切に。

いかがかな。これらを守れば、ワシの力でスパカセにも奇跡をおこーす!!」

なにかイカサマくさいなぁ……。そういえば、「イカ様」だ、なんてね。チャンチャン。

電波新教(X68教)

教祖様:Dr. KILL

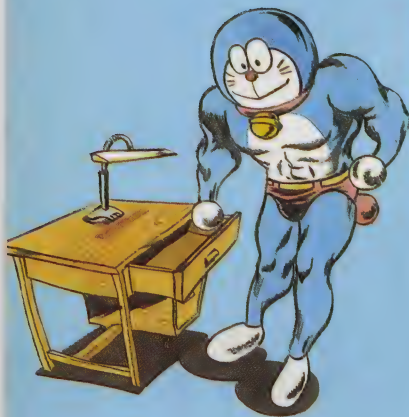
うーん、ミヤビーノがなんかいってるけど、全国うん千万人のMZ教徒に勝てるわけない(だって、電波新教は教祖様ひとりきり)。

「謎の予言者」もいってたが、今のX68はマシンの能力に対して、まだ開発環境が整っていない。だから、"開発環境が整っていないX68の能力をフルに使うようなアイデアが浮かばない"といったところが各ソフトハウスの現状ではないだろうか？ では、今年はどうなるのだろうか、ボクが占ってあげよう。

まず、「ドラゴンスピリット」や「源平討魔伝」、「アルカノイド2」「ツインビー」、これは有名。

それから、○社の「S○○○○○○○○」とか「N社の○○○○+○○○○」「○○○○○○○○」S社の「○○○○○○○○」、はたまた、○社に至っては、現在「AB2」の企画が上がっているという。他にも「R-○○○」や「G○○○○2」の情報等が入ってきているものの、まったく確認が取れていない。結局、今年の半ばまでは移植ものがほとんどで、オリジナルは後半にポロポロっていう感じだ。

新春に占う新興宗教教祖

ドラへもん教

教祖様:編こんY

「はじめに、借金ありき……」

というお言葉ではじまるドラへもん教の聖書を読んだとき私の心に、電撃に打たれたように感動が駆け抜けていきませり。

そもそも、ドラへもんがこの世に降臨したのも、のび犬の子孫のセワシが、借金を残したまま世を去ったナサケナイ先祖ののび犬をなんとかしようと、これまたナサケナイ傷モノロボットのドラへもんを未来から送ったため。

でまぁ、そのドラへもんのおかげで、のび犬は、なんでもやってくれるロボットの友だちを手に入れたわけだね。

なんのとりえもなく、ぐーたらでいい加減な生活をしていれば子孫が心配して、いつかドラへもんが机の引き出しの中からきてくれる!!

あたかも、五十六億四千万年後にこのただれた世界に降臨するという弥勒菩薩を待つようーにただただナサケナク借金をしまくり、今日も「ドラへもん、まだ来ないかなー」と日々机の引き出しを覗く。まったく、世紀末ぐーたらキッズにぴったりな教義だぜいっ――。

立川教

教祖様:YAS

我が立川教こそ、かの日本ファ○コムを崇拝する、日本唯一の団体であるぞ(くれぐれも○の中にはミなど入れないように)。

去年は、イース、ソーサリアンなど、非常に完成度の高いゲームを出していただき、信者としてはたいへん充実した年であった。そこで、感謝の意を表し、みんなで呪文を唱えることにしよう……。

なに「呪文が違いますだって?」。へへへー残念だったな、今回からバックアップになったので、そんな心配はいらないんだよーだ。

と、くだらないネタを振ったところで、今年の予言を教祖様である私から、じきじきに授けることにしよう。今年も、立川様は、相変わらずRPG&AVGをお出しになるぞ。立川様は、ただのアクションゲームはお嫌いなのじゃ。RPGも、今までだれも予期しなかった要素の入ったゲームとなるであろう。

祈れ、祈るのじゃ! 祈れば必ずそなたの意にそうゲームが出るであろう。とくに、88SR以降ユーザーは、普段にも増して祈ろう。

最後に「信ずるものは救われる」ハッ、ハッ、ハッ!

ヨヨヨイ ヨヨヨイ めでてぇなオイ!

N.Y.教

教祖様:カルピス大王

我が教団の教義はただひとつ、「一発完全燃焼」これのみである。われわれは、苦しい修業の旅の中で金を稼ぎ、その金を元に「泡の池」や「流行的健康美の国」というアマゾネスの国へ行き、力の限りを尽くして自らの「使命」を達せねばならないのである。そのとき見いだす無我の境地こそ、われわれの目指す理想なのである。

さて、このような教義に基づいてゲームの世界を考え、その未来に希望するとすれば、「自分だけのゲーム」になるゲームである。RPGを例にとれば、今までのゲームではノンプレイヤーキャラクタ(NPC)は皆すでに作られたものである。そうではなく、自分がNPCに対してさまざまなことを考え、習い、友人になり、敵になることによって、自分のもっとも気に入った世界を作れるようなゲームがおもしろいと思うのだ。筋書きのない物語こそ「人生」、「ゲーム」もまた人生ならわれわれはそうあってほしいと願ってやまない。

ではまた「泡の池」にて出会うことも……、おっと、あそこは修行を終わった18歳以上でなければ来られないのだった。失敬、失敬!

野球狂(ハ○ソ○ではない)

狂祖様:超越ジイサン(62)

全国一億の野球ファンよ。新年おめでとう。ワシが、野球狂(ハ○ソ○ではない)の狂祖、超越ジイサンじゃ。

この狂団の狂義は、人に広めるためのものではなく、個人でするためのものなのじゃ。野球ゲームで130試合をキチンとやり、ドラフト、トレード、年俸、個人データをしっかりと自分で管理して、ゲームの野球をより楽しく行うものなのじゃ。

まぁ、新年じゃから言うがのう、ワシの考える、より進んだ野球ゲームの形なんじゃが、まず、データの違ういくつもの球場が用意されている。個人のデータに年齢、年俸、細かな性格等を入れる。また、試合面では、3試合を一単位にするとか、天候などの要素を考える。ブルペンや代打、スコアラーや他球場の試合も管理する。こんな機能を持った野球ゲームが望ましいのじゃ。

今年出るであろう野球ゲームでは、E・Aのアール・ウィーバーベースボールがお勧めじゃな。これは、ものすごいデータ(球場、選手)を持っているので、野球狂信者は、精進して待つように。

幾多の苦難をのりこえ、やっと開催にこぎつけたこの番組。優勝賞金、賞品なし！ ただ第1回～クイズ王という名誉（？）と千代田区一周ができるという特典のために参加してくれた皆さん、感謝！ はたして第2回はあるのか……。

第1回千代田区一周（半？）ウルトラゲームクイズ

それは突然始まった

数多くの危機を乗り越えて、ようやく開催された「千代田区一周ウルトラゲームクイズ」。編集室のある井関ビルからスタートして、憧れの武道館を目指して男たちが繰り広げるシナリオのないドラマ。

一度は大雪のため断念のやむなきにあった今大会も、編集員の多大な努力によってついにそのベールをぬいだ！

㊠をはじめ、YAS、SHOTAN、TAKE ON！、我流子、Dr.KILL、たけじゅんというBEEPをしょってたつライターたちが、ところ狭しと千代田区内を駆け回った戦歴が生々しく誌面に再現され、読むものをいつしか千代田区に誘い込む超大河クイズゲームが今始まろうとしている。君はどのライターを応援するのか！

社内予選

BEEP脱出ヤミゲーム

まずは予選として、編集室のある井関ビルから脱出するためにしのぎをけずってもらおう。題して「ヤミゲーム」。

これは箱の中に入ったゲームを手探りで取り、そのクリア条件のもとでタイムを競うという運と腕の競技（下段参照）。

ヤミゲームクリア条件

バイオ戦士DAN……1面クリア
ピットポット……ビギナークリア
新人類……1-2クリア
アストロウォリアー……1周
エスパ冒険隊……大魔王の部屋を見る
ゾンビハンター……1面クリア
ゼビウス……アンドアジェネシスに勝つ
快傑ヤンチャ丸……1面クリア
ディーヴァ……惑星を1個制圧
ナスカ'88……2面クリア
ボンバーマン……10面クリア
エンデューローレーサー……Pを40貯める
ルパン三世……2面クリア
星を見る人……レベル3にする
ミラクルロピット……1面クリア
ダイナマイトボール……200点以上
BMXアレックスキッド……全面
阿修羅……3面クリア
頭脳戦艦ガル……洞窟面クリア
プロデュース……1フロアクリア
あんみつ姫……1面クリア
バブルボブル……10面クリア
アストロフラッシュ……エルグラムドンを倒す
スターフォース……20万点
チョップリフター……2面クリア
ASO……2面クリア

今回出題されたクイズ
～キミもチャレンジしよう～

●靖国神社

Q1 BEEP編集部の住所は千代田区九段南2-3-24である
Q2 昭和62年10月までに発売されたファミコンディスクゲームの数は80本以上である
Q3 カードシステムがあるのはセガだけではない
Q4 BEEP編集部は現在15台のマシンが稼働している
Q5 超越ジイサンとモヘップの年を足すと75歳
Q6 BEEPに初めてソノシートがついたのは昭和61年の11月号である
Q7 BEEPのそばには角川春樹事務所がある
Q8 ソフトバンクで出している月刊誌の種類は4誌である

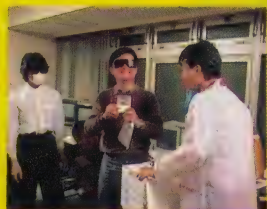
第1チェックポイント

まず、最初に引いたのは(芋)。一番怖れていたハドソン（ボンバーマン）を引いてしまってさっそくヘソを曲げた。たけじゅんはゾンビハンター、YASがルパン三世、TAKE ON!がアレクのBMXアレックスキッド、KILLがエスパ冒険隊、そして我流子がピットポットを引いた。

(芋)に続いて落選率の高いTAKE ON!はチャンスカードをひいて見事にわが身を救った（チャンスカードとはクリア条件を楽にするカード。ただし必ずしも当たりのカードとはかぎらない。はずれの場合はもう一本ゲームをやる羽目になる）。

着々と条件をクリアしていく各選手をうらやましそうに眺める(芋)。こうなったら鬼門であるハ○ソ○のゲームをひいてしまった(芋)の落選は当然であった。では恒例のバツゲームを……と思ったら(芋)が逃げ出してしまった（わがままだなあ）。こうなったらしかたがない。

鬼門のボンバーマンをひいて心から喜ぶ(芋)!?

せっかくセガの3DメガをかけたのにBMXトライアルとは……。

ウォー、手が抜けない!! ここでもYASはイロモノだった。

ここでのバツゲームは中止ということで意見が一致し、次のチェックポイントである靖国神社へと進んでいった。

○落選者 (芋)（バツゲームはなしよ）

○通過者 たけじゅん、YAS、KILL、TAKE ON!、我流子

靖国神社○×クイズ

次なるクイズは靖国神社の○×クイズ。ルールは総合司会兼出題者兼レフェリーのショー樋口が問題を読み上げた瞬間に○か×の狛犬のもとに一斉に走りだすというもの。問題はBEEPの住所クイズからスタート。楽に勝負がつくものと思われたが、問題がかんたんだったのか難しかったのか……勝負はなかなかつかなかった。そのうちに靖国神社を通学路としている小学生がめずらしそうにながめていくし、散歩にきていた人も何事かと見物していく。だが、そんな人の目を怖れるTAKE ON!ではなかった。みんなが○へ走っていったのを見て、堂々と単身×へ歩いて行く。これで勝てばまずは1人勝ち抜け

ヨヨヨイ ヨヨヨイ めでてぇなボン!

ホラ、それはメガネかけてるからゲームがうまくいかないんだよ。

ボンバーマンを引いた(芋)は、すでに敗者の権利を手中に収めた!!

Q9 日本ソフトバンクには昔、通信衛星を打ち上げる計画があった

A1 × 2-3-26

A2 ○ 91本

A3 ○ タイトーもあり

A4 × FC-2 X1-2 98-2 88-2 セガ-3 X68-1 エンジン-2 C1-2 FM-2 MSX-1

A5 × 超越ジイサン62歳、モヘップ14歳

A6 ○ セガ特集だったね

A7 ○ 実際に(編)TAKEは原田知世と遭遇したそうだ

A8 × BEEP、Oh!PC、FM、X、情報処理試験、THE COMPUTER

A9 ○ それに引かれて入ったのです（(編)T・S談）

●神田明神

Q1 セガマークⅢで最初の1メガソフトは

Q2 ナムコのビデオゲーム"リブルラブル"は何年の作品か

Q3 コナミのビデオゲーム"ツインビー"で捕らわれていた博士の名前は

Q4 エニックスの"ポートピア連続殺人事件"の犯人の名前は

Q5 日本ファルコムの木屋さんの3番目の作品は

Q6 システムソフトの"ジーナ"は、最初どの機種で出たのか

Q7 ハドソンの蜂のマークの愛称は

Q8 タイトー"ダライアス"のエンディングパターンは何種類

Q9 任天堂ディスクファックスを使った、最初のイベント用ディスクゲームは

Q10 日本テレネットがデータディスクを別売したゴルフゲームの名前

A1 ファンタジーゾーン

A2 1983年の作品

であるが……答えは○。あっけない幕切れにTAKE ON!は一言「はやく編集室に帰って原稿を書かなくちゃ」。しかし、バツゲームの落葉ひろいをしているTAKE ON!の後ろ姿は悲しみに満たされていた。勝者に囲まれての落葉ひろいは一生TAKE ON!の心に忘れられないこととして残るであろう。さようならTAKE ON!

それじゃ、勝者のみなさん、バンザーイ 次は楽しい(?)神田明神階段かけ上りクイズだぞぉー!

○落選者　TAKE ON!
○通過者　たけじゅん、YAS、我流子　KILL

TAKE ON/散る

ちくしょう敗者になっちまった。オレはTAKE ON!だぞ!!

バツゲーム

勝者にイビられながらバツゲームの落ち葉拾いをするのはムナシイ。

第2チェックポイント

神田明神階段クイズ

ここ神田明神は、つねに人の絶えない秋葉原の一角にある、とても静かな神社である。この神社の横にある石でできた階段で行われるのは、もちろんかけ上りクイズ。体力勝負のクイズになりそうである。

クイズ開始3問目くらいでゲーマーのKILLの足がよたついてきた。これだけ何回も階段を上らせられるといちばん運動不足な人間が落とされるのは当たり前。そう、ウルトラクイズは体力も必要なのだ。おまけにKILLの服装、サングラス、マスクはこのクイズには当然不向きだろう。ということでここでの敗者はKILLに決定。勝者はこのつらいクイズを乗り越えたことに大喜びだ。

さっそくバツゲームであるお百度参りをやってもらおう。この季節に石畳を裸足で歩くのは氷の上を歩いているようなもの。50まわり目を越えるころにはKILLの足は赤く腫れ上がり血がにじんできた。そして、ついに100まわり終えるともう歩く元気さえ残っていない。いつも暖かい部屋でゲームばかりやっているKILLにとっては何十年ぶりかの苦行であったろう。「KILLよ、人生は楽しいことばかりじゃないんだよ」ショー樋口は一言KILLに言い残して去って行った……。

○落選者　Dr.KILL
○通過者　たけじゅん、YAS、我流子

おーと、KILLが階段中ほどでダウン!!

Dr.KILL マスクが逆効果!

もーやってらんないよ。ゲームを投げてしまったKILL。

KILLよ、バツゲームのお百度参りにウラ技はないのだぞ

第3チェックポイント

ハイテクセガ神田ヘビーウェイトチャンプ大会

第3チェックポイントは神保町にあるハイテクセガ（ゲーセン）でヘビーウェイトチャンプにチャレンジだ。あっ、なんと井関ビルで逃げだした(芋)がこんなところでゲームをやっているではないか。本当ならここでさっきのバツゲームをやってもらうところだが、特別に復活を許すことにした。

さぁ、ゲーム開始。(芋)は「ゲームなら任せてくれよ」といわんばかりに次々とクリアしていく。もちろん、YASだってこういうゲームなら誰にも負けない。そして、最後に残るは我流子だ。現在敗者候補であるたけじゅんは2ラウンドまでしかいけなかった。ここで我流子が3ラウンドまでいけばたけじゅんの負けは決定である。しかし、ボクシングには不向きないでたちの我流子は1ラウンドでKOをくらってしまった。敗者になると覚悟していたたけじゅんは

A3 シナモン博士
A4 BEEPのライターにいます
A5 ドラゴンスレイヤー1
A6 PC-88SR以降
A7 ハチ助
A8 6種類
A9 ゴルフJAPANコース
A10 アルバトロス

●日比谷公園
Q1 ゴリラ　回転　中国人
Q2 ハドソン　超過激シューティング　スターブレイン
Q3 4年に1回　4人プレイ　こすり
Q4 ハイラル地方　大魔王ガノン　トライフォース
Q5 ゲーム偏差値　ピラミッド　パメラ王
Q6 スペース　バイクチェイス　恐竜砲台
Q7 ラデューン　ドリミッカ　サルファ
Q8 手裏剣　玉露左衛門　風丸
Q9 マリちゃん　たけしくん　モヒカン野郎
Q10 たこやき　かにかに　チャタ
Q11 バイアス　アクション　侍
Q12 クイズ　ハシモト　恐竜
Q13 日高　乾十一
Q14 ゴーレム　マルチプル　プロミネンス
Q15 叫ぶ　工場　空母
Q16 東京商事　悪山課長　エスケープ
Q17 扇子　トンファ　イーガー
Q18 地蔵小僧　フーフー　おたふく太郎
Q19 学校　ノート　変身
Q20 ビショップ　ウィザード　水着
Q21 真珠　つるはし　ザップ
Q22 コンストラクション　土人　宝
Q23 3D迷路　50種類　ムラマサ
A1 チャイニーズヒーロー
A2 スターソルジャー
A3 ハイパーオリンピック
A4 ゼルダの伝説
A5 マイティ・ボンジャック
A6 セクロス
A7 ファンタジーゾーン

喜びいさんで次のチェックポイントへと向かう。一人残された敗者の我流子はゲーセンの制服を着せられて1日店員をやらなければならない。とくに(芋)のような横柄な客には手を焼くものである。

(芋)「お〜い店員、タバコに火をつけろー!」

○落選者　我流子
○通過者　たけじゅん、YAS、(芋)（ショー樋口のお情けで）

KOをくらって唖然とする我流子。しかし場違いな服装だなぁ。

(芋)のような横柄な客にもペコペコの我流子。バツゲームはつねに厳しい。

第4チェックポイント

日比谷公園バラマキクイズ

今日は土曜日だというのに人影はまばらだ。よーし、今のうちにクイズをやってしまえ〜!ということで、ショー樋口が一気にディスクをまき散らした。あれ?なにやら目つきの危ない少年が近づいてきたぞ。あっ!SHOTANがいた。「みんな何やってんの?ボクもまぜてよ」

とちゅう参加が続出しているがSHOTANをないがしろにすると後が怖ろしい。ここは素直に参加を認めるとするか。SHOTANはBEEPへの復活を賭けてウルトラゲームクイズに参加!

ということで神田明神に引き続き、またもや体力勝負のばらまきクイズ。飛び入りのSHOTANなんかあーんな遠くまでディスクを拾いにいっちゃった。YASなんかおばさんに日比谷図書館の道を聞かれてるし……。

いやー、接戦だったなあ。しかし、1度あることは2度ある(?)という諺どおり(芋)が敗者になった。

最後に(芋)の一言「いいんだ、だってもうボクは今日原付免許とってきたんだから……」

○落選者　(芋)
○通過者　たけじゅん、YAS、SHOTAN

ホラホラ、早くディスクを拾ってこないとダメだぞ。急げー!!

疲れ果てるたけじゅん。でもエイリアンはまだ遠くを走ってる。

ピンポン!! エイリアン一ポイント先取。やるなぁエイリアン。

第5チェックポイント

東京駅ご当地クイズ

さあ、千代田区一周ウルトラゲームクイズも準決勝までできました。ここで落ちるのはたけじゅんか、SHOTANか、それともYASなのか。それぞれの不安を尻目にショー樋口は問題を読み上げる。ウルトラハットをかぶった選手は次々出される難問奇問に頭をひねり、そして震える指でボタンを押す。

クイズが進むにつれてSHOTANに危機が迫った。問題を最後まで聞かないうちにボタンを押してしまったり、答えはわかってい

A8 忍者
A9 青春スキャンダル
A10 さんまの名探偵
A11 ザ・スクリーマー
A12 ポケットザウルス
A13 六三四の剣
A14 沙羅曼蛇
A15 バンゲリングベイ
A16 新入社員とおる君
A17 イーアルカンフー
A18 快傑ヤンチャ丸
A19 ウイングマン
A20 ドラゴンバスター
A21 ドルアーガの塔
A22 ロードランナー
A23 ウィザードリィ

●東京駅
Q1 最近、銀座から移転したソフトハウスを挙げよ
Q2 バンダイのキャラクゲームは昨年までに何本出た?
Q3 ポニーといえばキャニオン。ではたけじゅんの好きなキャニオンの歌手は
Q4 千代田区内にあるゲームメーカー(支店、営業所も可)を3つ挙げよ
Q5 システムソフトがあるのはなに県なに市
Q6 T&Eソフトといえばディーヴァ。ではディーヴァは何機種で出ているか
Q7 いまでは光栄は日吉にありますが、そのまえはどこにあったでしょう
Q8 ビクター音楽産業と早川書房がタイアップしたゲームシリーズは
Q9 ジャレコは世田谷区用賀にありますがそのそばにある公園の名前は
Q10 コトブキシステムはなに県なに市にあるか
A1 スクウェア
A2 11本 マクロス、オバQ、鬼太郎、キン肉マンが2本 プロゴルファー猿、ウルトラマン、Zガンダム、ドラゴンボール、ダーティーペア、聖闘士星矢
A3 チャゲ&飛鳥
A4 SNK、ケイアミューズメントリース、コナミ、ソニ

▲おいSHOTAN!! ホホに手をあてるのだけはやめてくれ。

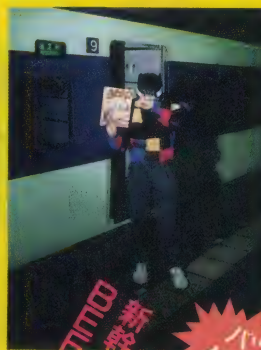
るのだが焦ってしまって答えられなかったりと、すべてが悪いほうへ悪いほうへと傾いている。緊張という感情を持たないはずのSHOTANがどうしたというのだ。

ついにSHOTANは敗者になってしまった。ここでのバツゲームはどのバツゲームよりも悲惨なのに……。だって、頭にソノシートを巻きつけ、両手にBEEPを持ったまま東京駅構内を練り歩いた末に東京追放で新幹線に乗せられてしまうんだぞ!

その後東京追放になったSHOTANから手紙がきた。「じつはわざと東京駅で落ちたんですよ。あれだけ目立ってしまえばいやがおうにもボクがBEEPに復活できますからね」

BEEP謹慎処分の間に少し大人になったSHOTANであった。しかし、東京追放になったSHOTANに復活の日はあるのか!?

○落選者　SHOTAN
○通過者　たけじゅん、YAS

さて、決勝戦はどうなる!

SHOTAN、貴様は東京追放だ!! ビーブに復帰するのはいつ?

たとえ東京追放になろうともビーブは必ず持っていく。エライ!!

武道館連想早押しクイズ

決勝戦

長く苦しい千代田区1周の旅もついに終わりを迎えようとしている。今まで散っていったライバルの顔がたけじゅんとYASの脳裏をかけめぐっていることだろう。ここでの勝者だけが富と名声(そんなもんないぞぉ)を勝ち取ることができるのだ。

いま2人はゆっくりとウルトラハットをかぶる。武道館が静かに2人を見つめている。大きく深呼吸をした後、ショー樋口はゆっくりと第1問目を読み始めた……。

「決勝戦は5問勝ち抜き。お手付き、誤答は1ポイント減点ですからね。それでは第1問!」

ピンポン! まずはたけじゅんが先取点を挙げた。だが、YASも負けずに1ポイント奪い返す。

そして、たがいに4ポイントずつで迎えた第11問目。YASの指がたけじゅんのそれよりも数秒早く動いた。あせる心を押さえながらYASはゆっくりと答えを言う。

「ナムコ……」

その瞬間YASの緊張した顔はゆっくりとほころび、自分の優勝をなかば疑うように司会のショー樋口の顔を見た。ショー樋口は一言「おめでとう、君の優勝だ」そう言ってYASのところへ近づいてくる。「やったぁー! オレが優勝だ!」YASは目にいっぱいの涙を貯めて偶然そこにいたバスガイドさんにレイをかけてもらう。ご褒美のキスは未成年ということでおあずけ。

「おめでとうYAS、君は千代田区の王者だ!」

▲決勝の敗者たけじゅんは武道館前で小指を立ててのバツゲーム。

▶さすが優勝者YAS。キレイどころにレイをかけられてニコッ!!

I、タイトー、テクノソフト、テクモ、東宝、ニデコ、パックスソフトニカ、ポニー、ハル研究所、バップ、ビック東海、デービー

A5 福岡県福岡市
A6 7本 ファミコン、MSX、MSX2、77AV、PC-88SR以降、X1、PC-98
A7 栃木県、足利市
A8 D-PHOTON
A9 砧公園
A10 広島県、呉市

●日本武道館

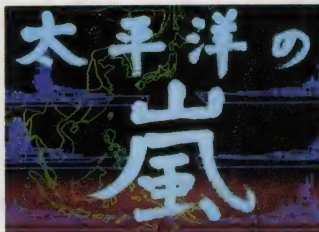
Q1 ソフトバンクの社長孫氏のアメリカ留学時代に発明したものを2つ以上あげよ
Q2 BEEP編集長のくせを2つあげよ
Q3 編集部の中で渋谷駅の駅員と喧嘩したのは誰か
Q4 スターライトエクスプレスは、どこのメーカーの協賛か?
Q5 初めてセガマークIIIに参入してきたソフトハウスは
Q6 大人になりきれない連射を得意とする名人の名は
Q7 三国時代に劉備玄徳に仕えた五虎大将軍を挙げよ
Q8 TAKE ON/の昔のペンネームは
Q9 編集のTAKEが得意とする口癖は
Q10 SHOTANの実家の職業
Q11 独眼竜といえば伊達政宗ですが、同名のファミコンゲームを出すメーカーはどこ

A1 電訳機、ピザばさみ、形の違う信号機など各種
A2 ビンボーゆすり、眼鏡を顔筋肉で上げる、肩もみ、両の手をスリ合わせるなど
A3 編集長のK氏(その駅員はもういないらしい)
A4 ナムコ
A5 サリオ
A6 高橋名人
A7 関羽、張飛、趙雲、馬超、黄忠
A8 たけおん
A9 「じゃ、よろしくねっ」
A10 魚河岸寿司屋(千葉市内)
A11 ナムコ

太平洋の嵐

新春特別　歴史巨編

G.A.M　機種　PC-98VM以降／PC-88VA（12,800円）

ヨヨヨイ　ヨヨヨイ　めでてぇなオソー

太平洋の嵐は、G．A．Mが制作した、太平洋戦争のシミュレーションゲームだ。史実をもとにした仕上がりは、凄まじい——!!

by　我流子 and G.M.A
イラスト　相原和典

本日お送りする作品は、１９８７年度、G.A.Mの海空戦スペクタル巨編「太平洋の嵐」です。この作品は１９４１年12月8日に始まった太平洋戦争を余すところなく網羅したビッグゲームです。太平洋戦争に使われ、もしくは計画された艦船、航空機をすべて考慮してあるというとてつもなさなのです。それではお楽しみください。

なお、副音声で作品の解説を流しております。

１９４１年、大日本帝国は、アメリカをはじめとする連合国にこのまま屈するか、宣戦布告かの大きな選択を迫られていた。御前会議の結果、戦争、それもアメリカ太平洋艦隊の母港であるハワイ真珠湾の奇襲攻撃と決まった。

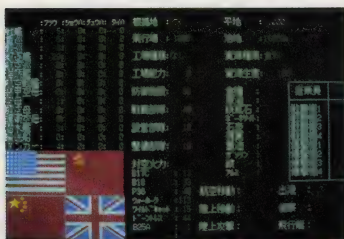
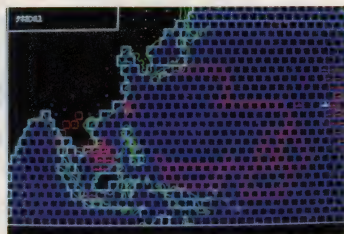
真珠湾奇襲！燃える戦艦群

１９４１年12月8日。南雲忠一中将率いる第一機動部隊は日曜朝、ハワイ近海の洋上で偵察機の報告を待っていた。すでに大本営より「ニイタカヤマノボレ一二〇八」の打電を受けていたのだった。

2.偵察フェイズ

通信員「艦長、偵察機の連絡によると〝戦艦5隻ト空母ラシキモノ見ユ〟との報告ですが？」

赤城艦長「南雲司令。空母がいるとなれば、攻撃隊の編成を変えるほうがよろしいのでは？」

南雲「編成を変えるには、およばん。このままでいく」

偵察の結果、ハワイの様子が、このとおりわかった。

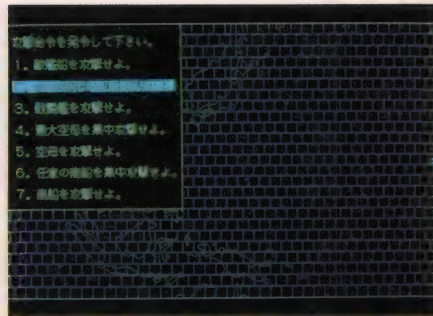
偵察機の報告によると、真珠湾に米空母の影が……

真珠湾米艦隊停泊状況

真珠湾内の米太平洋艦隊を攻撃！　敵戦艦を集中攻撃せよ！

赤城艦長「しかし……」
通信員「空母飛龍の3.山口少将より、入電。"空母攻撃編成ニ至急変エル要アリト認ム"の連絡あり」

しかし、12月8日午前1時20分。南雲中将は、攻撃命令を出した。

南雲の頭にあったことは、大本営の命令であった。大本営の連絡によると真珠湾には、敵空母はおらず、敵戦艦を集中的に攻撃せよという。たぶんに大本営首脳部は大艦巨砲主義という前近代的考えにとりつかれていたのだろう。

4.作戦フェイズ
航空部隊移動イニング

赤城、加賀、蒼龍、飛龍の4隻の空母の練度4の搭乗員の乗る飛行機、総勢249機が真珠湾に到着し、「トラ・トラ・トラ」を発信した。このときの戦果は、6.最大戦闘艦狙いであったため、戦艦ネバダ、アリゾナ、オクラホマ、メリーランド、ペンシルバニアの5隻を撃沈、大破させた。緒戦での日本艦隊の大戦果だ。

第一次ハワイ沖海戦
エンタープライズ轟沈！

7.艦隊移動イニング

しかし、日本艦隊の勝ち逃げは許されなかった。米太平洋艦隊に大打撃は与えたものの真珠湾には、日本軍の作戦のために奇跡的に生き残った無傷の機動部隊が存在していた。8.猛将ハルゼー率いる空母エンタープライズと重巡5隻である。

そして、空母エンタープライズより発信したドーントレスが、赤城めがけて死のダイブを敢行していたのだ。

「艦長、1時の方向に敵機発見！」
「ただちに、戦闘機を出撃させろ！」

しかし、時すでに遅く、米機の奇襲効果が出て日本軍の零戦の9.出撃率は、10.最悪の0パーセント。敵機を迎撃できない。おりしも赤城甲板上には、真珠湾攻撃隊が着艦しており、ドーントレスの攻撃により艦は炎に包まれ、火だるまになる。

ハルゼー指揮下の空母艦載機が、日本機動部隊を襲う。赤城大破。

飛龍艦上では、
「司令、赤城がやられました」
山口「発進できるものは、全機発進だ！　急げ、送り狼になってやれ」

エンタープライズ艦上では……。
通信員「長官、敵空母1隻大破。」
ハルゼー「送り狼がやってくるぞ。気をつけろ、油断するな!!」

しかし、赤城を除いても空母5隻。5対1では、さすがのハルゼーもどうすることもできず。九九艦爆と九七艦攻を防ぎきれず、ハワイ沖に轟沈した。

大本営発表「本日、帝国海軍は、アメリカ、ハワイ真珠湾を攻撃、敵戦艦5隻を含む艦船を撃沈することに成功す。同日、帝国海軍はハワイ沖にて敵空母1隻を含む機動部隊を壊滅す」

上から、99式艦上爆撃機、米艦上爆撃機ドーントレス。米空母エンタープライズの側面図。モードを選べば、個々のデータが見れる。

サンジャック沖海戦 落日の英国艦隊――

真珠湾奇襲と同時に南方方面では、資源確保のためにマレー半島北部に上陸をめざす船団が南下していた。その護衛として、近藤信竹中将指揮下の金剛、榛名の戦艦がいた。

航空部隊移動イニング

日本海軍は、目の上のたんこぶのプリンス・オブ・ウェールズを撃沈したかったが、偵察に失敗し、ついでに陸軍の執ような攻撃要請のためサイゴンとバンコクを攻撃しにいった。

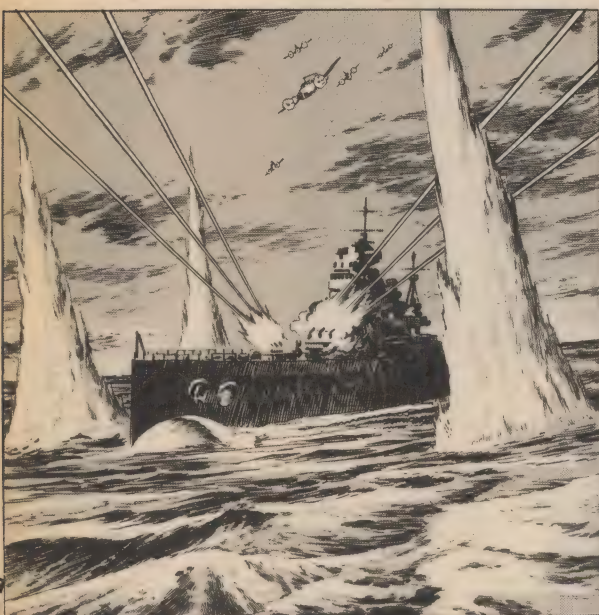
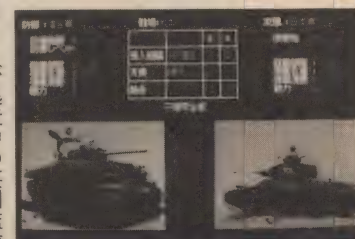
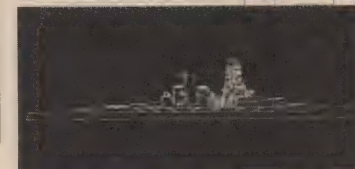
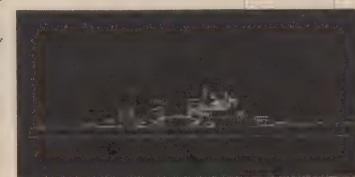
一方イギリス軍は、上陸部隊が接近中の情報を聞き、シンガポールより、戦艦プリンス・オブ・ウェールズ、レパルスを含む艦隊を派遣。ここに日英戦艦どうしの闘いの火蓋が切られた。この海戦が太平洋戦争最初の戦艦どうしの戦闘になった。両艦隊は同時に相手を発見し、遠距離から主砲戦艦の巨弾を放つ。日本軍は上陸船団を守るという史上命令があったため、狙いを敵艦船を攻撃せよに設定したのだ。そのため、戦艦榛名は、レパルスとあい打ちになり、被弾し爆沈！　しかし、イギリス艦隊も逃走した。

ここで、近藤艦隊の連絡を受けたサンジャック基地から発進した、九六式陸攻と一式陸攻81機の編隊が逃走中の英国艦隊を発見。とどめをさした。さしもの英国の誇りプリンス・オブ・ウェールズも奮闘むなしく波間へと沈んでいった。

大本営発表「本日未明、サンジャック沖で、帝国海軍は、敵戦艦隊と遭遇これを撃滅す。」

太平洋戦争の序盤は、こうして日本軍主導で展開していく。だが、泥沼のような戦争は、いま始まったばかりである……。

《第1部　完》

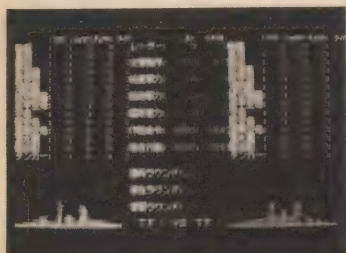
（この物語は、G・A・Mの〝太平洋の嵐〟をもとに脚色されたものであり実在の人物、歴史とは、いっさい関係ありません）

南方へ進出する陸軍は、バンコクを爆撃――。

ホンコンをめぐる陸上戦闘。ついにホンコンも落ちた。

サンジャック沖に沈没した、英戦艦プリンス・オブ・ウェールズと戦艦榛名。

サンジャック沖。金剛、榛名と英国艦隊の決戦が行われる。

ヨヨヨイ ヨヨヨイ めでてぇなポン！

激烈な砲戦の結果、榛名が、大破する。

南方の資源地帯をめぐり、泥沼の戦争は続いていく――。

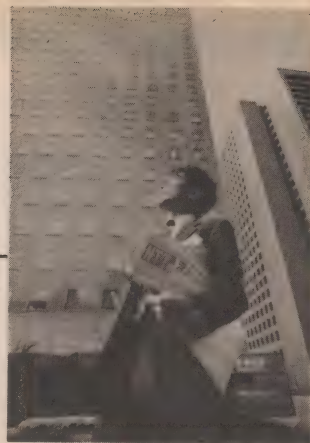
サンジャック沖海戦

副音声 作品解説

1．第1航空艦隊司令。水雷科出身。真珠湾攻撃時の総司令官。
2．このゲームは、1ターン（3日間）を11のフェイズで構成している。偵察のフェイズは、1ターンに敵味方8回行われる。
3．第2航空艦隊司令。空母飛龍に座乗。航空戦に明るい智将である。
4．航空機、艦船の移動と陸戦を敵、味方交互に9アクション行う。
5．作戦フェイズの中にあるイニング。航空部隊の編成後、移動を行い、敵がいれば戦闘状態となる。
6．このゲームには、敵の攻撃のしかたにいくつかのモードがある。航空機から艦船へ攻撃する場合最大戦闘艦狙いにすると、敵艦隊の中での最大戦闘艦、すなわち、戦艦のみを攻撃する。
7．作戦フェイズの中にあるイニング。艦船の編成、移動、戦闘を行う。
8．ブルと呼ばれる、血の気の多い米海軍司令。
9．敵航空機の攻撃を受けたとき、味方の戦闘機が飛び上がり、戦う確率。
10．このゲームでは、出撃率が0～50％の場合は、味方戦闘機はなすすべもない。
11．水上艦同士での敵の攻撃のしかたにもいろいろなモードがある。この場合のように〝敵艦船を攻撃〟とすると、味方艦隊が任意の敵艦を攻撃できる。

初夢億万長者になりたいなぁ

あるサラリーマンの場合

by スマイル川口

世は財テク時代。金あまりを背景に、素人までが相場に手を出す。そしてここにも、億万長者を夢見るひとりのサラリーマンがいた……。

今日から生まれ変わって、ガンバルゾ。

どの株を買えばいいんだろうか。迷ってしまうなぁ。

株

株現物取引
ある特定(1000株が多い)の単位数各株式会社発行の株を現金で売り買いすること。

株信用取引
証券会社が顧客を信用して行う株の売買方法。顧客は一定の現金もしくは代用証券を担保に入れることによって、証券会社から株を借りることができる。

あるサラリーマンの場合①

決意編

今年こそは、去年のような、仕事仕事で寝る間もないような生活とはおさらばするぞ。たった1度の人生なんだ。巨万の富、女、車、豪邸をすべてこの手に摑んでやるぞ……。

と意気込んでは見たものの、まずは何から始めようか。株式、商品先物取引、いやいや競馬、競輪のほうが割がいい……。ダメだダメだ、こんな事ではいけない。やっぱり初心どおり、株と先物取引にしておこう。

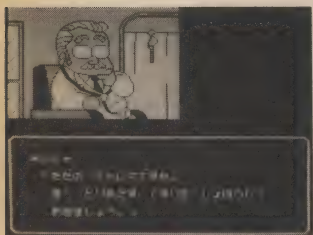
じゃあ証券会社にいってまず話を聞いてみることにするか。えーと、どこの証券会社がいいんだろうか。オッ、BEEP証券だって、まぁ冷やかしでいいから覗いてみるか?

ウゥーム。中はこんな風になっているのか。儲けるぞ。

ものすごいザワメキ。これらの人が、日本の経済の一角を担っているんだ。

若手のホープ、たけじゅんです。値段なら任せてください。

私が新人の圭子です。まだよくわからないけどヨロシクね。

へへッ、やっぱり可愛いから圭子ちゃんにきーめたっと。しかし、何を買おうかな。

悩んだ挙げ句にストレスためて、病院行き。こんな生活を送ってて体大丈夫かなぁ。

ヨシッ、DCエンジンに決めたぞ。ボクを裏切ることはないだろう。

億万長者

コスモスコンピュータ
PC-98、PC-88、77AV、FM-R各シリーズ　9800円

億万長者は、この頃巷で流行っている株式投資を扱ったシミュレーションゲームなんだ。ゲームの目的は、もちろん自分のお金をドンドン増やすこと。でも、世の中そんなに甘くない。ゲームのとちゅうで、いくつかのチェックポイントがあって、決められた金額になっていないとゲームオーバーになってしまうんだ。

プレイヤーは1000万円を資本金にしてスタートして、日々刻々変わっていくデータをにらんで、投資していく。

ところで、このゲームのおもしろいところとして、ステータスシンボルを持っているってのがあって、金持ちはそれなりの高級品を持っているってわけさ。そのステータスシンボルは全部で4つあり、あるターンの終了時に女の子が出てきておねだりされちゃうんだ。ここでそのステータスシンボルが買えないと女の子に嫌われちゃってオシマイ……。

株にあんまり詳しくない人のために、"株の神様"や証券会社の担当圭子ちゃんが株について教えてくれるんだ。最初にでてくるニュースにも注目してほしい。

さて、こんなにたくさんある、どれを選べばいいだろう。

ヨヨヨ〜ヨヨヨ〜めでてぇなボン!

社債

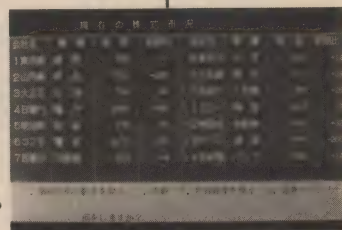
転換社債

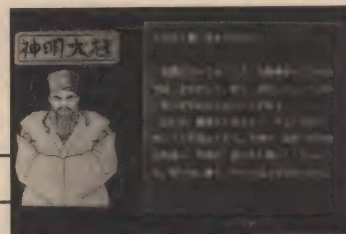
社債として発行され、その発行会社の株式に転換できる権利が付いているチョットしたおまけ付き社債。

転換社債は、社債として一定の確定利息を受け取りながらも、発行会社の株が上がると株式に変更することができるため、株以上に儲る可能性もある。

ワラント（新株引受権付社債）

一定条件のもとで請求すれば、会社に株を新たに発行させて、その株を買い付けることができる権利付き社債。

新株を引受権行使価格で買い付けることができる。自分がワラントを持っている間に株価が行使価格を上回れば、その株を買うと値上がり分の儲けが入いるのだ。

フムフム、どの銘柄が上がっているか一目瞭然。ヤッター、儲かった。

株の大明神のいうことを聞いて役立てよう。

あるサラリーマンの場合②

風雲編

「いらっしゃいませ」

ゲゲッ、2人も証券会社の人が出てきたぞ。まるで○井のファッション館の店員みたいだな。

「私は、証券レディの圭子です。新人ですけど、がんばりますからよろしくお願いします」

「ボクは、若手ナンバー1のバリバリ証券マンです。株については任せてください」

さて、どちらの人にしようかな、やっぱりカワイイ新人かなぁ。でも貴重なお金をかけるんだから、若手のホープかな? でも圭ちゃんにきーめたっと。

圭子ちゃんが勧めてくれたのは、「日本ソフトパンク」と「DCエンジン」という、2つの新進企業の株だった。

商品貴金属先物取引

将来の特定の時点において売り買いすることを約束して、未来の値段を前もって決めておく契約だ。

現在と未来での、物価、天候、生産量等、すべてが決まったものではないので、ハイリスク・ハイリターンになる商品が多い。たとえば、金、プラチナ、原油、小豆、大豆、生糸、トウモロコシとさまざまな物品が取り扱われている。

この他に金の現物などもあり、儲け口はゴロゴロしているが、豊作や不作でものすごく価格が変動するので、変な勧誘には気をつけよう。

祖父赤次郎が亡くなり、遺産が500万。どの銘柄にしよう。

松本亨の株式必勝学

イマジニア
ファミリーコンピュータ
ROM 9800円

松本享氏は、日刊投資新聞社長、経済評論家である。その長年蓄積されたノウハウとデータをもとに、今後2年間の株価の動きをシミュレートしてドンドン儲けていくゲームが、『松本享の株式必勝学』なんだ。このゲームでは、ゲームを楽しくするため、RPG的な要素を取り込んで、よりゲームの世界に没頭できるようになっているんだ。

ストーリから説明すると、プレイヤーのキミは、大きな志を立てて、のキミは、大きな志しを立てて、師と仰ぐ松本享氏に弟子入りを志願した。氏は、そんなキミに100万円の資本を元手に2年間で1億円にするという試練を言い渡したのであった。この試練をクリアーすると、氏はキミを弟子として認めてくれるのだ。

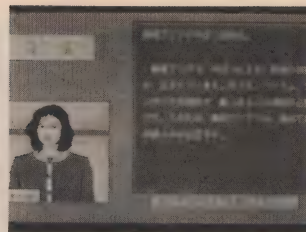
ゲームの凄さは、2年間で100万円を1億円にする条件を満たして松本享氏に会うとわかるんだ。氏は、秘密のパスワードで、本当の株式情報を毎週暗号として週刊誌に掲載してしまうんだ。ここが、いままでのゲームと大きく違ったところだね。これでこそ、本当の必勝学だね。さぁ、早く1億円貯めて、成り上がるぞぉ。

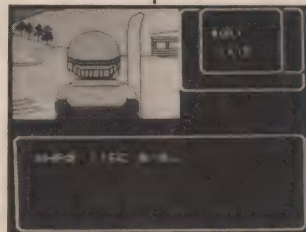
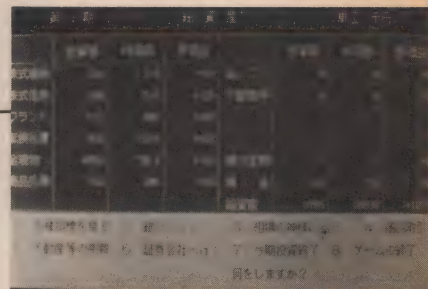
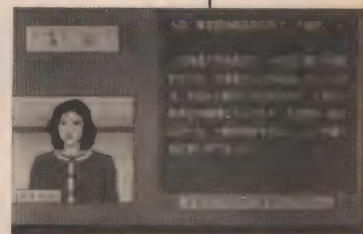
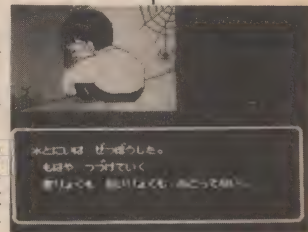
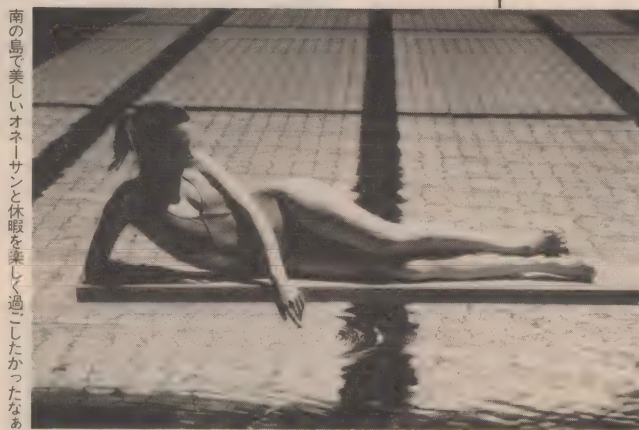
証券取引所

株式・債券等を売買する証券流通市場の中心をなす法人。

機能としては有価証券の売買取引に必要な市場を作って、売買を司り、流通を活発にし公正な値段を形成し、皆に公示するために存在する。

日本では、明治11年に東京と大阪にはじめて開設された。現在では、東京、大阪、名古屋、札幌、新潟、京都、広島、福岡の8ヵ所に開設されている。

また、第一部と第二部に分かれており、東京証券取引所で扱われている第一部上場会社数は1087社。第二部では435社となっている。君たちのよく知っている会社もたくさん出てくるから、関東地方の人は、テレビ東京でも見てください。

ソフトバンク、ついにイギリス進出か？かねてよりウワサの計画、ついに発表。

少しながらも儲かってるぞ、この調子でガンバロウ。

もしかしてオーストラリアにいく計画もパァになってしまったりして、エンジンのバカ野郎。

ナニッ、DCエンジンの車に致命的欠陥だって……。

そんなバカな事ってあるのか、せっかく順調に進んでたのになぁ。

南の島で美しいオネーサンと休暇を楽しく過ごしたかったなぁ。

ダウ平均株価

1880年創業のアメリカの通信社、ダウ・ジョーンズ社が開発、毎日発表しているもの。アメリカの株式市場の動向を表す代表的な指標。相場の動きを見るうえでは大事な役割をはたす。

追い証

信用保証金の追加徴収のことを指す。信用株で買った株が大幅に下がったり、カラ売りをしていた株が上がったりしたときに、最初預けていたお金では足りないときに払うお金。

どうせ、おれは人生を踏み外した男だよ。DCエンジンなんて信じたおれが悪いよなぁ。

あるサラリーマンの場合③

運命編

圭子「日本ソフトパンクは、大手企業がバックについているパンクスのレコード会社なんです。DCエンジンは車のエンジンを設計している会社で、技術力は確かです」

スマイリー「どっちにしよう、大手がバックの会社も魅力的だけど、技術力のある会社もいいなぁ……。よし決めた、技術力をかってDCエンジンだ」

…………

その後、DCエンジンは、大手の自動車会社と手を組んで、新型車を次々と出し急成長したものの、エンジンに致命的な欠陥がみつかり、株価は2束3文の大暴落。一方ソフトパンクは、大手の資金力をうまく利用してイギリスに進出、株価は確実に上昇中だとか……。

新春紅白大運動会

〈第2部〉

第2回ナムコゲーム大会の選手選考会もかねたこの第2部。
当日雪にたたられ、試合開始までに苦労したぜ！

ナムコスポーツゲーム大会

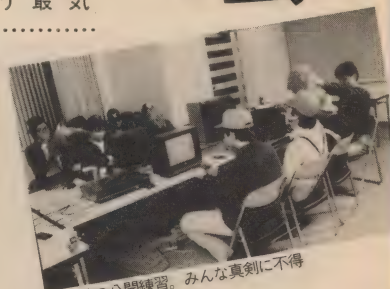
競技種目●サイドポケット●ファミリーテニス●ファミリーサーキット●ファミリースタジアム'87　すべてファミリーコンピュータ対応／ROM／ナムコ

お詫びとお断り
新春紅白大運動会第2部に参加予定のメンバーが、雪のため大幅に変更となったことをお詫びして訂正いたします。
大会委員長

ヨヨヨ〜ヨヨヨ〜
めでてぇなボン！

乾杯！　これはゲーム終了後の写真。誰かがいないぞ。

第一競技　サイドポケット

アナ　さぁやってきましたここソフトバンク屋内遊技場。メンバーに変更がみられるようですが、気にせずにいきたいと思います。最初の競技はサイドポケットということで解説はおなじみのオレさん、そして実況は私、再度ぼけ人でお送りします。オレさんよろしく。

試合前の公開練習。みんな真剣に不得手なゲームに取り組む。

オレ　今日はガキもいないし、まじめに解説するぞー。

アナ　かんたんにルールを説明しましょう。

2Pのナインボールを使用。基本的に各チーム1打交代。ポケットの場合はもう一度その人が突ける。3セットマッチ。

アナ　白組の順番は㊖、梢、雅、我。一方の紅組はYAS、じゅん、S、MAXの順です。

オレ　実際のビリヤードなら白が優勢だろうけど、これはゲームだからね。たけじゅんの一発が恐いだろうね。

アナ　当たり前の解説ありがとうございます。

ゲームは㊖のブレイクでスタート第1セットはたけじゅんのコンビネーションショットが冴え、あっという間に⑨ボールがイン！

アナ　すばらしいショット。

オレ　梢のスクラッチが敗因と言ってもいいね。たけ

エントリー選手紹介

白

白組　雅　東京都出身。TMを師と仰ぎ、3流ゲームを許さない、若き戦士。このくらい書かないと、ファンが多くってさ。
得意技　過激な発言とコスチューム。

白組　杉野梢　東京都出身にはみえない。かならず午後6時に現れ、9時に消えるシンデレラボーイ。
得意技　人にゲームのエンディングを見せること。

白組　我流子　群馬県高崎市出身。どこかの大学生であるが、学生証を持っていない。つねに実年齢より10歳老けてみられる。
得意技　ひとのアゲアシをとること。

白組主将　氷水芋吉　長野県佐久市出身。そのボルテージの高い会話は、つねに人に迷惑をおよぼす。これでも早稲田の学生。
得意技　身ぶり手振りの会話。

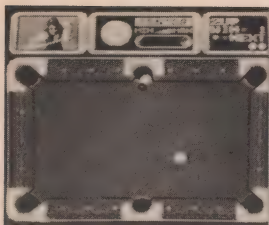
大会委員長兼審査委員長　ショー樋口。編の誰かににているが、それは気のせい。この大会のために虎の穴から派遣されたNWA、PWFのレフェリー。

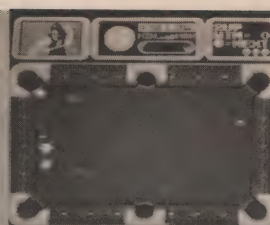
赤

紅組　MAX　埼玉県岩槻市出身。唯一の読者参加の現役高校3年生。苦手なスポーツゲームにとまどう姿はいじらしかった。
得意技　カスゲームの解説。

紅組　SHOTAN　千葉県の寿司屋のせがれ。いままでBEEPの謹慎処分にあったが、この大会で復活を賭ける。
得意技　神出鬼没で感情を持たない。

紅組　YAS　埼玉県岩槻市出身。はんだこてを使わせたら右にでるものはいない。ミスター動態視力の異名を持つ。
得意技　配線ミスによる感電。

紅組主将　たけじゅん　生まれは東京、育ちは埼玉。平穏な家庭にめぐまれ、今日まで何の苦労もなく育ったが、今や……。
得意技　めだたないこと。

第3セット。バンクショットの7番ボールが、9ボールを押し込む！

第2セット。これはすべて中心づきで落とせます。

第1セット。たけじゅんのスーパーショットで9ボールは、コーナーに。

紙を使って角度をさぐるなんて、さすがは理系（なんのこっちゃ）！

敵にまで指導する雅。やはりゲーマー魂が騒ぐのか…。

紅	芋	➡	梢	➡	雅	➡	我
白	Y	➡	じ	➡	S	➡	M

白組の練習の邪魔をする紅組ＹＡＳ。

じゅんの一発といえば、神楽坂付近じゃ有名なんだから。

今度は梢が汚名返上といわんばかりに⑦、⑧、⑨ボールをイン。第2セットをものにした。そして迎えた第3セット、唯一の読者参加ＭＡＸがサイドポケット付近にあった⑨ボールを⑦ボールで落とす大殊勲！

オレ　なかなか味なまねをするなぁ。まっ、オレの域まで達するにはまだまだだけどね。ふふふ。

アナ　という具合にサイドポケットは紅組の勝ち。解説はガキのいぬ間に命の洗濯をするオレさんでした。では、次の試合は日系三世不破ミリィさんです。

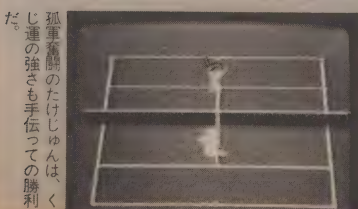
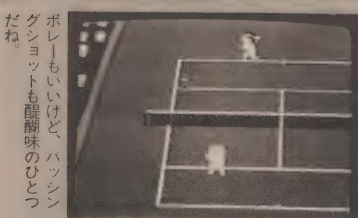
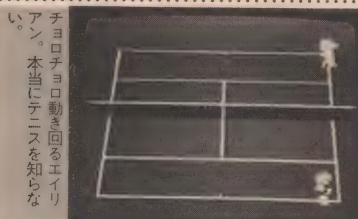
第二競技 ファミリーテニス

アナ　ハーイ第2競技は、両チーム一番の鬼門と危惧されているファミリーテニス。どうなんでしょうね、解説の謎の中国人、神和住中さーん。

中　試合前の公開練習を有効に利用したチームが有利あるネー。初めての人には、まずサーブが難関あるネ。サーブは有効範囲が選手によって違うので、よく見きわめないとだめヨ。

チョロチョロ動き回るエイリアン。本当にテニスを知らない。

ボレーもいいけど、パッシングショットも醍醐味のひとつだね。

孤軍奮闘のたけじゅんは、くじ運の強さも手伝っての勝利だ。

宿命の対決に思わず力がはいる、雅とＹＡＳ。勝利はどちらに転がるのか。

勝負のとちゅうでカメラ目線するんじゃねえ！　ま、それくらいリラックスしないとな。

えばるると(S)対なぶらっち(芋)
にらんでる(M)対ふくたろう(梢)
すてっぴい(Y)対きゃっちゅ(雅)
えんどる(じ)対えんどる(我)

このヒゲづらのおじさんは誰なんでしょうねー。参加資格はあるのだろうか。

悪質な反則行為をするＹＡＳに、レフェリーのショー樋口は退場を命じたが……。

団体戦。各チーム先鋒、次鋒、副将、大将を抽選で決め、さらに使用選手も各人抽選で決める。1セットマッチ。

第1試合は芋対SHOTAN。

この競技をとって、優勝に大手を賭けたい紅組は、芋にリードされているSHOTANにハッパをかける。

たけ　エイリアン、勝てよな。

S　だいじょうぶですよ。まだ15点でしょ。

SHOTANがテニスを知らないのはいうまでもない……。ここから紅チームのリズムは崩れ、大将たけじゅんの孤軍奮闘があったが、大差で白にやぶれる。

アナ　こんなに差がつくとは……。

中　ま、試合前の公開練習や作戦を考えれば当然あるヨ。テニスは奥が深いからやればやるほどうまくなるあるヨ。カメラマン小阪も仕事を忘れてやってるネ。

アナ　そろそろ飲茶の時間ですのでマイクを家族先人さんに渡しまーす。

真剣に作戦を練る白組。しかし芋吉の表情はあ・ぶ・な・い。

ヨヨヨイヨヨヨイ　めでてぇなポン！

第三競技 ファミリーサーキット

アナ　こちらソフトバンクサーキットの家族先人(マイホーム主義)です。いまこちらでは予選プラクティスの真っ最中。解説はザ・クレイジーライダーこと罰金7万円コンYさんです。

コン　いいから早くルール説明してヨん。

スプリントレースで、1人1コースを走り、ノービスから順に上がっていく。だだしそのクラスで1位を取れない場合はそこで終了となる。セッティングは変更自由。

先攻はチームレッド。MAXは順当に1位。SHOTANはメインスタンドにつっこんでウイングとタイヤに異変が起き、結局6位。しかしYASとたけじゅんのがんばりにより、辛くもノービス優勝。Bクラスはまたもや SHOTANの不振でけっきょく6位に終わる。

アナ　SHOTANの不振はどうみます？

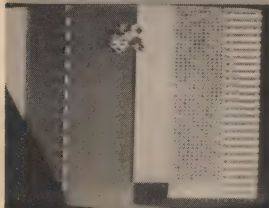
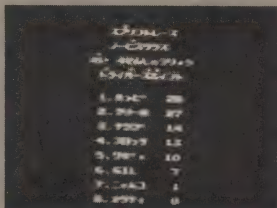
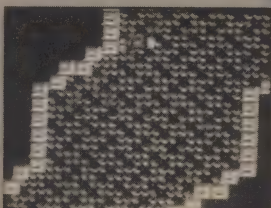
コン　やっぱさあ、しょせんエイリアンじゃん。

一方余裕のチームホワイト。試合前のキャプテン芋からの「絶対クラッシュするな。とにかく完走しろ」とのアドバイスは全員にいき届いたのか。1番手芋は余裕の1位。しかしうまいはずの我流子がセッティングを勘違いしてクラッシュ。みんなにプレッシャーがかかり、あとの2人もリタイヤ。

アナ　なんだったんでしょうね。

紅	白
M	芋
↓	↓
S	我
↓	↓
Y	雅
↓	↓
じ	梢

さすが、キャプテンの重責を果たした、たけじゅん。

エイリアン、クラーッシュの瞬間。苦笑いでなんかごまかされないぞ。

梢はヒットも出られないほどのていたらく。

辛くもノービス優勝。Bクラスはだいじょうぶかー？

どこまでも、突っ走るエイリアン。クラッシュしなくてよかった。

不本意なクラッシュに口をとがらす雅。まだまだ甘いな。

コン　い—んだ、また、これがっ。

アナ　へ—。ほ—。なるほど。そ—ですか（放心して）。

コン　そんなんど—でもいいじゃん。パーッとしようぜ。全開バリバリレッドゾーン、クリッピングポイント目指せー……ぶつぶつ。

アナ　かみ合わぬまま、会場を最終競技のBEEPエアドームに移したいと思います。コンYさん、ありがとうございました。

コン　ヒッヒッヒッヒッヒッヒッ。

芋吉の一瞬芸「ゲームセンターあらし」。何の関係もないけどね。

子供たちのお守りに疲れはてて、ふてゲームをするショー樋口。

第四競技 ファミスタ'87

アナ　さて最終種目ファミリースタジアム'87です。紅が勝てば逃げきり優勝。白が勝てば、引き分け同点決勝となりますが、どうでしょう解説の超越ジイサン。

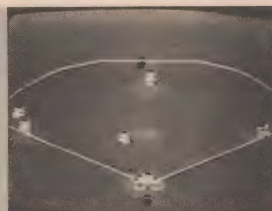
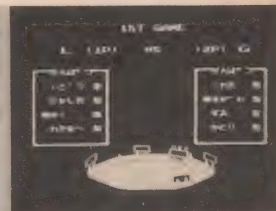
超ジ　フン、儂の出ぬ野球など意味ないわい。

序盤の1、2回、ライオネルズ（紅）は惜しいチャンスをまずい走塁で次々つぶす。一方ガイアンツ（白）はかく（MAX）の前にほとんど音なし。

超ジ　バカモノどもが！　点のほしいのはわかるが、紅はもっと慎重にならねばのう。

しかし異変は3回。ライオネルズはランナーを1、3塁においてMAXがそのままあきやま（本当はSHOTAN）を使い、タイムリーで待望の先制点。一方のガイアンツも猛攻。盗塁などの小技をからめながら一挙5点を獲得。ライオネルズはメンバー表と違うピッチャーを交代するが審判に認められず、けっきょく3回でわたな

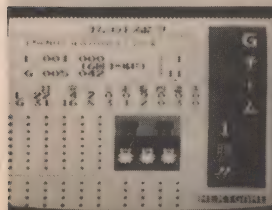
BEEP賞MAXは冷静に芋吉を三振に切ってとった。芋吉も残念そー。

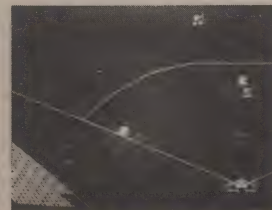
リリーフ投手を選び間違えて、投手がいなくなっちゃった。

何度かチャンスはあったのに、走塁ミスは痛い。

紅組は先発かく、白組は先発えがわ。紅組にちょっと難がありそう。

ファミスタ'87 ハイライトシーン

大喜びの白組。果たしてどんなプレイがあったのか、画面が見たーい。

暴走エイリアンを本塁で刺した、雅のナイス返球。

©(株)ナムコ

はい、これが見るも無惨な試合結果です。

これがコールド勝ちの決勝打となった。はらの右中間二塁打。

不幸中の幸いエイリアンと代わるはずのMAXがタイムリーヒット。

紅(L)	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	我	芋	芋	梢	我	我	梢	雅	雅

投手	えがわ➡かとり➡すみ						
	1−2	3−4	5	6	7	8	9
	雅	梢	芋	我	芋	雅	我

白(G)	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	M	M	S	S	じ	じ	じ	Y	Y

投手	かく➡わたなべ➡くどう			
	1−2	3−4	5−6	7−9
	M	Y	S	じ

へを起用する羽目になった。

超ジ　この回の双方の攻撃は見応えがあったのう。しかしYASがピッチャーを間違えたのは痛いじゃろう。このショックが尾を引いてしまったようじゃ。

猛攻は5、6回も続き、あっけなく白のコールド勝ち。下馬評どおりの試合結果となった。

超ジ　やはり紅チームはピッチャーの起用に問題があったのう。かくのようなスタミナがないピッチャーはうまい人が使わないと苦しいじゃろ。

アナ　先発ピッチャーがひかしおか、くどうなら、この試合もうちょっともつれたかもしれませんね。

超ジ　まっ、ガイアンツの順当勝ちじゃ。ほっほっほっほっ。

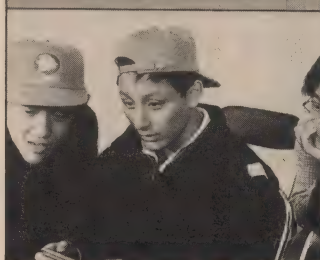
アナ　さて同点決勝の種目は多数決の結果、ゼビウスとなりました。白組トップバッターのSHOTAN、ノーミスで快調に飛ばします。……見ていてあきますね。他の選手もあきれてますよ。みんな待ちくたびれて引き上げるようですね。おっと放送時間内に終了しそうもないので、くわしくはファミリーニュースをご覧ください。それではごきげんよう。

苦悩する審査員ショー樋口。MVPの行方はいかに。
一人ゼビウスを続けるエイリアンを尻目に、みんなで乾杯。

ヨヨヨイヨヨヨイ めでてぇな ポン!

MVP たけじゅん

ボクシング、ナムコゲーム大会につねに勝利をもたらし、チームを引っ張った。じ「こんなうれしいことはないです」

ナムコ賞 SHOTAN

BEEP復活への意気込みが感じられ、各スポーツゲームでの醜態で笑いをとったため。S「卒業したらYASと同じ学校にいくぞ」

コナミ賞 雅

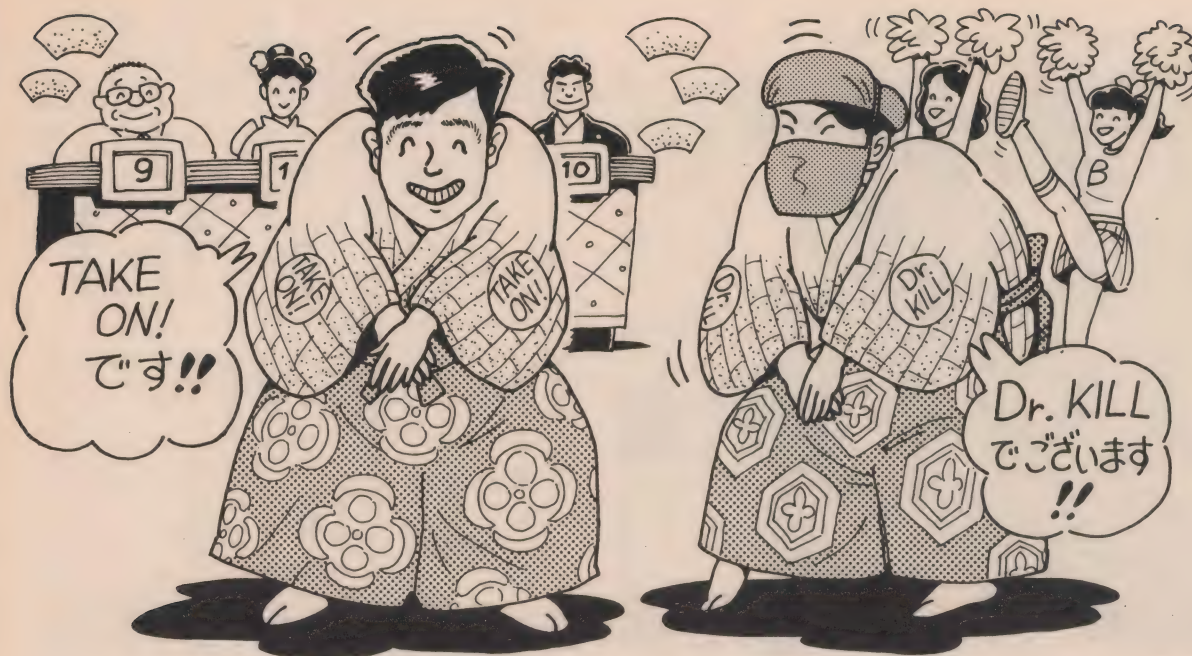
エキサイティングボクシングでの過激な活躍が考慮されての授賞。雅「イャー、電波様のおかげですよ。TMサイコー!」

団体優勝 なしよ

結局勝負はつかず、お茶を濁したまま「バンザーイなしよ」。次回があればもっと読者のみんなとやりたいね。

BEEP賞 MAX

大雪の中ただ1人読者代表として参加してくれたことに対する感謝。および紅組のポイントゲッターとして活躍した。

TAKE ON!! VS. Dr. KILL 新春かくし芸大会「ウラ技大激突!」

Dr.KILL　こりゃまた、新年から大げさなタイトルだなぁ。これじゃぁ、どこかの正月番組と変わらないよ。

TAKE ON!　というか、今回のBEEPのノリは、みんな危ないノリなんじゃない。他にも似たような企画がわんさか。それこそソックリマンワールド。

K　TAKE ON!そりゃ危ない意見だよ。

T　大丈夫だってば、みんな正月気分で浮かれているから。それに2ページなんてたかが知れてるじゃん。行け行けーい。

K　それならいいんだけどさ……。

（背後に殺気が）

編　そろそろ始めてくれる。

T　あっ、ハイわかりました。

K　やばい、聞かれてたかな?

第1回戦

T　ボクMSX担当でいい?

K　えーっMSX取っちゃうの? 正月ぐらい、SEGAのことは忘れようと思っていたのにぃ。しかたない、SEGAのほうは、「隠しコマンドで、'87を振り返る」。そんな企画にするぞ。

T　それじゃぁこっちは、新しめのものを用意しようかな。それで、どっちが先行なの?

K　年をとってる人からでいいよ。

T　ズキッ、その言い方、なんかトゲがあるなぁ。まあいいや先手必勝だ。こっちのだしものは「グラディウス2」の無敵、その他だ。

K　このソフトには思い出があるんだ。ステージ7をクリアしたあとの"どんでん返し"にはまいったよ。

T　ここだけの話だけど、最初の紹介記事のとき、デモを止めて撮影したんだよね。もちろん、その後記事を書くときはちゃんとプレイしたけど。

K　コマンドにも結構お世話になったんじゃない? "METALION"や"NEMESIS"は誰でも考えつくもんな。

T　しかし、"LARS18TH"は意外だったよ。ボクなんかKILLにヒントを聞くまで気が付かなかったもの。ひょっとしたら解析でもしてるんじゃないの?

K　まさか……、ボクがそんなにハッカーに見えるかい?

T　で、KILLの出しものは?

K　こっちは「マシンガンジョー」の無敵と「ダブルタンゲット」のサウンドテストだ。

T　振り返ってみれば、このころから隠しコマンドが頻繁に見つかるようになったんだよ、確か……。

K　そのころは、ボクも「BEEP」の読者の一人にすぎなかった。MkIIIを買ったのもこの頃だもの。

T　月日が流れるのは早いもんだねぇ。読者がいつの間にか"ライター"をやってるんだから（全然関係ない話になっている）。

K　「ダブルターゲット」といえば、SHOTANがいい加減なこと書いて、抗議のハガキが山のように来たっけな。

T　マルチターゲットのほうに?

K　そうそう、ボクが間違えたんじゃないのに、なぜかボクのせいになってる。

T　あのころ消えたんだよ、SHOTAN……。

K　あれ、あそこでアンケートハガキ読んでるのは……。

K&T　SHOTANだぁ!

第2回戦

K　今度はボクが先だ。「ダブルターゲット」のラウンドセレクトと「アウトラン」のサウンドテストだ。

T　またサンキューセットだね。

K　SEGAの場合は、どれも捨てがたいんだ。だから、ボクだけの意見でこれって決められないよ。

T　しょうがないなぁ。あとでボクもやろっと。

K　ふうー、よかった。ところで、「アウトラン」のサウンドテストにはもう一つの秘密があるんだよ。

T　なんだい、それ?

K　スタート時の残りタイムを変えるというものなんだけど。

T　コマンドの後にコマンドを入力するの? 手がこんでるなぁ。

K　ほとんど盲点、普通はこれで終わりと思うじゃない? ところがどっこい!

T　まだ続きがあるってわけだね。

K　そうそう、それから「ダブルターゲット」のラウンドセレクトは、スターパワーがなくても最終

ラウンドまで行けるんだよ。ただ、慣れていない人がいきなり最終ラウンドに挑戦しても、すぐにやられるだけなんだけど（バカにした意味でいっているんじゃないよ）。

T　あれは、エンディングがさっぱりしてて好きだなぁ。〝ドヒョー!!〟でやろうかな。

K　時間がないから次にいこう。

T　今度のもスゴイぜ！「F-スピリット」で「Qバート」がなくても全コースが選べるコマンドと「エイリアン2」の自殺コマンドだ。

K「F-スピリット」といえば、先月やってなかったっけ？　それに、「Qバート」があれば全コースプレイできることも……。

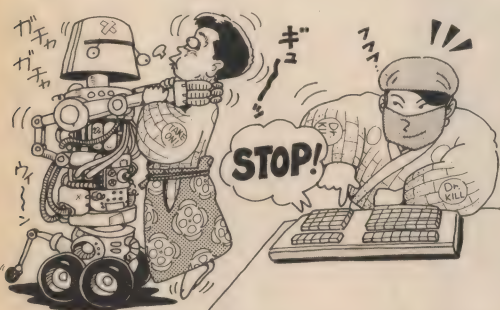
T　そうなんだけど、じつをいうと「Qバート」なしでも、最初からコースを選べるんだ。

K　ちょっと待ってよ、それじゃぁ真剣にプレイしていた芋吉がまるでバカみたいじゃん？

T　ピンポーン！　なんてことはいわないけど、真剣にプレイしたぶんオモシロ味が湧いてくるじゃん。しょせんこのコマンドは、友達の家で遊んでたんだけど、肝心のパスワードを家に忘れてきてしまった……、なんてときの一時しのぎだよ。

K　ありがちだけど、ボクたちは忙しすぎてそんなことしてるヒマないもん。それに、パスワードはいつもバッグの中に入ってるし。

T　それを言っちゃ身も蓋もないよ。

K　オマケの「エイリアン2」の自殺コマンドは？

T　しょーもないんだ、これが。普通のゲームは、たいがいSTOPキーでポーズがかかるけど、このゲームは息の根が止まってしまうんだ。ははは、あーあ、疲れた。

第3回戦

T　さぁ、これが最後の勝負だよ。ボクのほうは「メタルギア」の隠しコマンド。

K　それじゃぁボクは「アストロフラッシュ」の無敵と「テディボーイブルース」のラウンドセレクトと「北斗の拳」のチャプター7と「ファンタジーゾーン」のオパオパを1000$で買う方法と、「スペースハリアー」のサウンドテストと（息継ぎ）、極めつけは戦闘機コマンド。オマケにプログラマーからのメッセージとF-19も付けちゃおう！

T　ななな、なんだその数は！

K　そっちが披露するネタとのバランスを考えればこんなもんじゃない？

T　じゃあボクからいくよ。これはF-キーでポーズをかけた後に入れるコマンドなんだ。

K「グラディウス」みたいにリターンキーは押さないわけ？

T　そういうこと！　で、なんて入れるかというと、〝ISOLETION〟とか〝INTRUDER〟とかね。他にも〝ANTA WA ERAI〟とか〝HIRAKE GOMA〟なんていうのもある。

K　ひょっとして〝HIRAKE GOMA〟がハマったりするコマンドなんじゃない？

T　そうなんだ。これを入れればカードが8枚そろうから楽なんだけど、武装のそろっていない状況で先に行くのは、逆にハマってしまうというワクワクコマンドだ。

K　プラスもあればマイナスもあるんだね。

T　マルチターゲットのページ数みたい。

K　おいおい、そりゃ禁句だよ。ボクだって……クスン。あ、ボクの番か。まず、「スペハリ」の戦闘機コマンド。タイトル画面中に〝左右下上〟と押すとサウンドテストモードになるんだ。さらにこの状態から。7、4、3、7、4、8の順に曲を聞いた後、EXITするとレベルセレクトモードには入れるんだよ。このモードに入ると、ゲームの難易度、コントロールの反転、そして、プレイヤーが人間かジェットかが選べるんだ。

T　去年の今ごろは、このコマンドを見つけるのに必死だったよね。

K　別の方法もあるんだけど、かなり危険なやり方だった。だからこのコマンドが見つかったときは内心ホッとしたよ。

T　それと、9回コンティニューってのがあったね。あのコマンドのおかげで、ボクも〝HAYA OH〟に会えたんだ。

K　あれはボクが見つけたんだけど、原稿を入れ終わった後に見つかったんで、最短のコマンドを探しているヒマがなかったんだ。みんなゴメンネ。そのかわり、〝HAYA OH〟の名前の由来を教えてあげるからさ。

T　名前の由来？

K　あれはね、プログラムをした人が、自分の嫌いな上司の名前を付けたんだ。

㊔　ヴゥー、時間だよ。結局勝負は引き分け。やっぱり隠しコマンドで勝負を争うのはムリだったのかな？　しかし、大胆な企画だったなぁ……。

出しもの一覧

	TAKE ON!	Dr. KILL
第1回戦	●グラディウス2 無敵：ポーズ（F1キー）をかけてMETALION ラウンドスキップ：NEMESIS フル装備：LARS18TH（以上はコマンド入力後にリターンキーを押す）	●マシンガンジョー 無敵：ポーズをかけて、左ボタンを8回押す ●ダブルターゲット サウンドテスト：タイトル画面中にポーズボタンを4回押して、2コンの左ボタンを押す
第2回戦	●F1スピリット Qバートがなくても……：INPUTPASSWORDで“MAXPOINT”と打つ ●エイリアン2 自殺：STOPキーを押す	●ダブルターゲット ラウンドセレクト：タイトル画面中に2コンの左上を押したまま、ポーズボタンを12回押して、1プレイなら1コンのボタンを、2プレイなら2コンのボタンを押す ●アウトラン サウンドテスト：BGMセレクトのときに、1コンを右左下上と押す
第3回戦	●メタルギア レーションが999個持てる：ISOLETION 階級が最高に：ANTA WA ERAI カードが8枚そろう：HIRAKE GOMA （以上はF1キーを押し、ポーズをかけて入力。ただしリターンキーを押さずにポーズを解除すること）	●アストロフラッシュ 無敵：1コンの両方のボタンを押しながら、電源を入れる ●テディボーイブルース タイトル画面中に上下左右上下下下下下下下、左ボタン ●北斗の拳 チャプター7：ラオウをクリアして、完の文字が出てからBGMが消え終わるままで上を20回押す ●ファンタジーゾーン ストーリーが流れているときに、方向キーをどの方向でもいいから50回以上255回以内押す ●スペースハリアー サウンドテスト：タイトル画面中に方向キーを左右下上と押す 戦闘機：サウンドテストで、7、4、3、7、4、8の順に曲を聞き、EXIT メッセージ：1位〜7位まで“ERI”という名前で登録 9回コンティニュー：GAME OVERの表示中に左右左右下上下上 F-19：ボーナス面を、木を5本以上倒さないでクリア

新春座談会

ゲームセンターの帝王

BEEP主力ライター6人が集まり、芳珍を食べながら、昨年のゲームをふり返った。話は大いに盛り上がり、深夜にまでおよぶ。ビデオゲーム、ファミコン、セガ、パソコン……、今月はビデオゲーム編だ。

暗黙の了解ってあるよね

たけじゅん(以下じ) んじゃ去年のゲームを振り返ってみようか。

雅 去年一番のテーブル型は、やっぱりRタイプでしょう。パターンとかがみんな違うし、どちらかというと通り道を見つけるゲームだよ。フォースの合体分離も目新しかったし。

YAS(以下Y) 見た目がグラディウスなんだけどね。

(芋) しかしグラディウスも立派なジャンルを築いてしまったなあ。

TAKE ON!(以下T) パワーアップものとしてね。

雅 レーザーの反射っていうのもショックだったな。

Y 後はドラゴンスピリットだね。

(芋) ドラスピってそこそこ楽しめたけど、あの顔の面がつらいぜ。氷の面で下に顔があるわけ。で、シューティングゲームの暗黙の了解で、真下に敵が出現したときは弾は出さないってのあるでしょう。それなのにあのゲームは真下からも攻撃してくるんだ。だから顔の面でやられると全然前に進めない。

Y あれは完全にパターンを覚えないとダメかも。

雅 まあ、システム的に目新しいものは何もなかったしね。ベストと言うほどでもなかったね。

我流子(以下我) Rタイプと比べると、ちょっとね。Rタイプはライター連中がハマッていたからねー。

T ま、そういうことだね。

BGMで引きつけるものも登場

雅 でも今年はセガがまた新しい体感ゲームを出したね。ヘビーウエイトチャンプとか、サンダーブレイドとか。でもやっぱり今年はアフターバーナーでしょう。

(芋) アフターバーナーIIは、バカバカ金使って、ドンドン先の面まで行って、わーわー喜んでいたん

だけどさ、それやると感覚がガバガバなんだよね（笑）。ほんのひと月のあいだに1万円くらい使った感じで寂しいぜ。

雅 あれはマニアじゃなくても遊べた。ふつうの会社員でも酔った勢いで横にポリバケツをおいてやってたよな（笑）。

Y SDIだってよかったぜ。売れなかったけど、視点が新しかった。

じ あれは昔あったミサイルコマンダーっていうのリメイクだよ。

孝 でもミサイルコマンダーのほとぼりがさめたからいいんだよ。SDIもアルカノイド以降のレトロゲームの流れなんだけど、セガ流のひねり方を加えたものだと思うぜ。

Y BGMもよかったし。音だけでもいいものとしては、やっぱりドラゴンスピリットだな。

孝 音楽だけで引きつけるっていうのもあるよね。もうそこからは目を背けられないって感じで。

我 じゃあ、音だけかかっていてついやってしまうってのはなんかある？

雅 やっぱりアウトラン。

Y スーパーリーグも単純な音なんだけども、ついつい……。

孝 フラックアタックは2P側にスピーカーがついているので、GAME OVERになると急いで2P側に行って聴くんだよな。

T BGMといえば地を這うようなダライアスの音とか。

雅 けど今年出たゲームって、レコード化を意識したものが多くないか。

孝 いいじゃん。レコードいいじゃん。オレ歓迎する。

体感ゲームはこれからどうなる？

Y でもなんだかんだいって、アフターバーナーがすべての面でけっこう上のほうにいっているんじゃないかと思うよ。

孝 なんかみんなセガセガ・セガセガっていうけどさー。

Y ナムコがいいゲーム出しましたか？（笑）

孝 うーん、そういえばファイナルラップにはちょっと腹たった。フルスロットルのほうが本物の操作感覚により近いぜ。ナムコの操作感覚ってのは、F1に近いっていうか、突然コーナーがグインッてせまってきて、はっきりいってそこまでついていけない。確かに、多人数でやるとおもしろいけどさ。前後の動きも連動してないし。

Y フルスロットルを通信機能でつないだらすごくおもしろいだろうに。設定が公道レースだから本当に実車に近い感覚で遊べるし。

孝 レースゲームってさ、その辺の、嘘の世界なんだけどどこまでその操作感覚に近づけるかってのが大切だよ。話は違うけども、セガが体感で独自の路線を作っていって、ナムコも通信で新しい可能性を示していって、それでナムコとセガが張り合ったんだけど結局は……なんだよ（敢えて「……」の部分は省略させて頂きます）。

雅 タイトーは真似でもおもしろければいいじゃないかということだろうね。体感路線は避けては通れないわけだし。自分とこの技術力を試すという意味で、フルスロットルは及第点だろうね。

じ 各社、これからが大変だー。

サラリーマンにもできるゲームを

我 タイトーの話が出たところで、レインボーアイランドってけっこういいんじゃない？

T あれはマニア向けだから駄目だよ。アイデア先攻型だから、おもしろいことはおもしろいよ。でも、犬でも猫でもできないようなゲームじゃないとね。

孝 あの操作感覚になれないと全然だからね。

T サラリーマンがポッときてできるようなゲームじゃないと、お金は稼げないと思うよ。

孝 たとえばアフターバーナーははじめてやった日でも、お金さえつぎ込めば最後まで行けるじゃん。でもレインボーは集中的に練習するよりも、毎日100円ずつやってあの操作感覚を自分のものにするっていう感じのほうがいいんだ。だからロングヒットが狙える。昔のナムコってあんなゲームばかりだったんだけど……。

我 けっきょく今年のベストビデオゲームは？

T サイコソルジャーじゃないかなー（笑）。

雅 アフターバーナーII。でもオペレーションウルフも捨てがたいなー。

Y おれはやっぱりドラゴンスピリット。

T 思い出つくっちゃったしね。

じ 銀河仁侠伝はどうでしょうね。

我 あれはさ。先の面にどんなキャラクターが出てくるのかを見るのが楽しみだった。おもしろさの意味が違うんだよ。

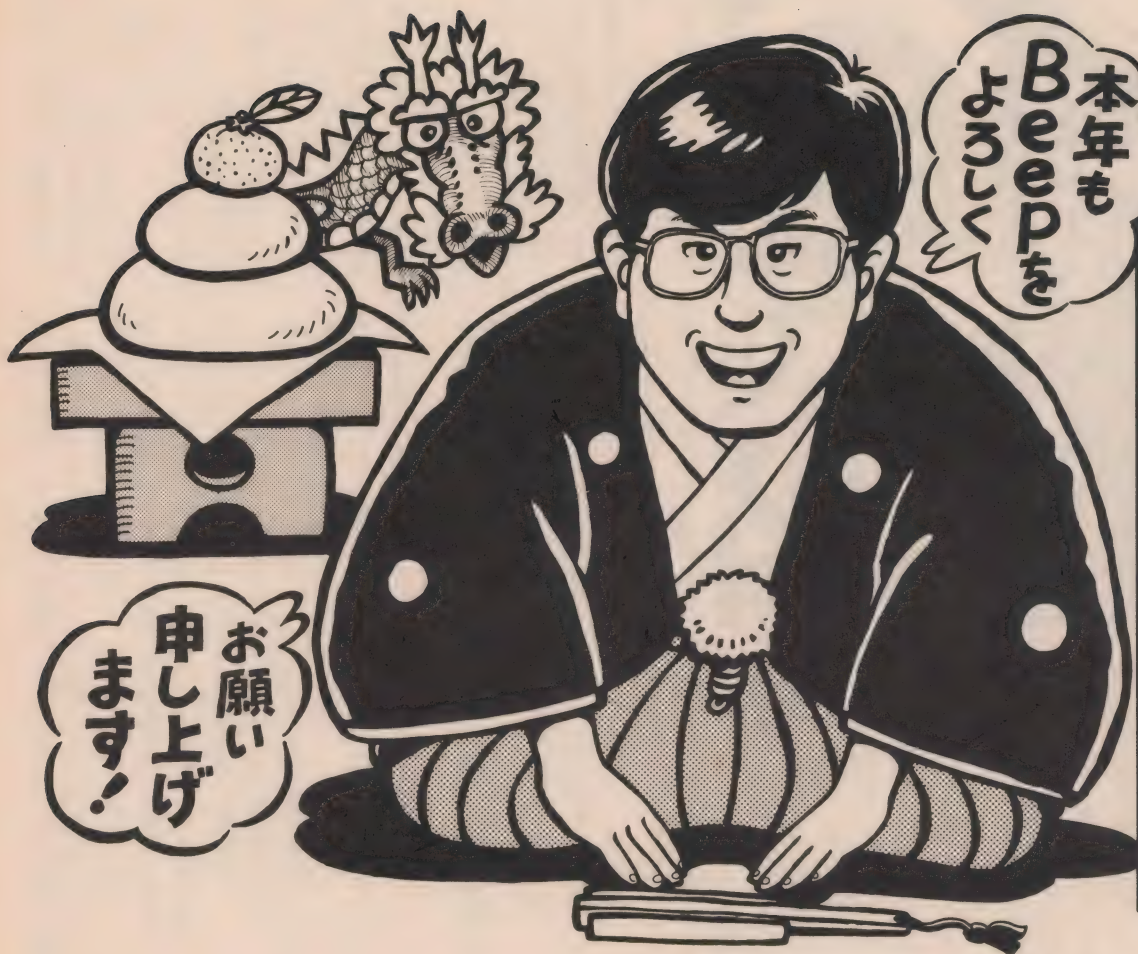
T くどいようだけどオレ、サイコソルジャー好きなんだけどな。これも犬でも猫でもできるゲームだからよかった。

我 本当に犬でも猫でもできるんだな！

雅 我は、あげあしを取るしィー。

T サイコソルジャーよかったよ（笑）。

孝 おれはスーパーハングオン。ほかにもいろいろ出たけど、結局話はまとまらずに来月号へつづく……と思う。

ヨヨヨイヨヨヨイ めでてぇなポン！

BEEPからのごあいさつ

BEEP編集長　K

今月号は2月号。正月もとうに過ぎ去ったころなのに、BEEPは〝新春バラエティゲーム特集〟などという企画ものをやってしまいました。いかがでしたでしょうか。

読者のみなさんの中には、「そんな無意味で内輪ウケだけの特集なんてページの無駄だ。セガやPCエンジンのページを増やせ！」などとお怒りの方もいるかと思います。しかしこの特集は、1人遊びではないゲームの楽しみ方というものを追求する企画でもあったのです(本当かなあ?)。昨年末、ファミコンでも体感（体汗?）ゲームが出ましたし、パーティーゲームとしてもってこいのゲーム（セガのファミリーゲームズやナムコのファミリーシリーズなど）が数多くでました。ハイスコア、裏技という観念も徐々に薄れています。これはゲーム界に新しい流れが来はじめているといっていいのではないでしょうか。

このようにBEEPは今年も暗中模索しながらゲーム界にメスをいれていきたいと思います。どうぞ今年もBEEPのよきアドバイザーとしてご協力ください。

ハイテクコーナー!!

Dr.KILLのマルチターゲット

月日のたつのは早いもので、今年も残すところあと357日となってしまいました。みんなは、この残り少ない時間をどうやって過ごすのかな？ ボクはと言うと……（何よりも、この"ボケ"を直さなくちゃだわ.！）

セガ（マークIII・マスターシステム）

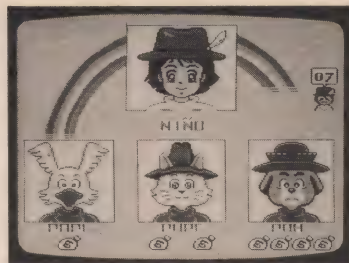
ビデオ版と同じ感覚！ （SDI）

◎IIコンの左と㊧ボタンを押して、ゲームをスタートする。成功すれば、Iコンで照準の移動、IIコンで自機の移動ができるようになる（ちなみに、弾は自動発射になっている）。ゲーセンで慣れている人は、こっちのほうがいいですよ。

（広島県・AN）

㋙通常モードで極めた人は、この方法で再挑戦してみよう。分業2人プレイもいいぞ。

サウンドテストだよ～ん （ナスカ'88）

◎ニノ・パピ・プペ・ポーが出ている画面（タイトルの次の画面）にして、音楽が鳴っている間ずーっと、Iコンのパッドを「左右左右左右……」と押し続ける。すると、画面右上に数字が出てきて、パッドの上下で番号が選べるようになる。あとはお好みの曲を選んで、ボタンを押せばOK！ ゲームをしたいときは、00で戻れるよ。

（埼玉県・石塚香子）

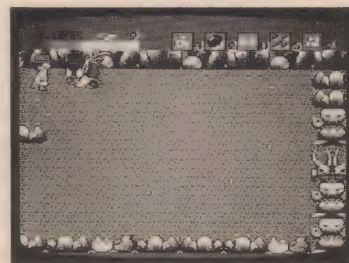
㋙音楽だけを聞いていると、ホノボノとしていていい。ゲームのことは考えたくないねえ……。

▲この数字の下のニノって、カワイイんだよね。

コウモリが金縛りに！ （ナスカ'88）

◎にっくきコウモリを金縛りにする方法だ。

とにかく、ヤリを持ってコウモリのところに行こう。戦闘が開始されたらすかさず上に行き（コウモリと同じ高さか、やや上）、コウモリに向かってヤリを投げる。その後、すぐに剣を振ると（3回くらい）コウモリが動けなくなり、剣がヒットしたときの音が聞こえてくる。

でも、いくら待ってもコウモリは死んでくれないのだ。そう、ヒットしたのはヤリだけで、後は音だけなのだ。しかも、こっちが動けば、コウモリの金縛りも解けてしまうのだ。

（埼玉県・荒川高行）

㋙あーあ、眠くなっちゃった。次いこうか、次！

▲ほおっとけば、いつまでもこのままお見合いなのだ。

楽々シュート （グレートバスケットボール）

◎とにかく試合に勝って、ウイニングショットのシーンまで行く。ここでラピッドファイヤーをつけてシュートする（㊨ボタンを押し続ける）と、100パーセント入る（試合中のシュートも、ラピッドを使えばかなりの確率で入る）。

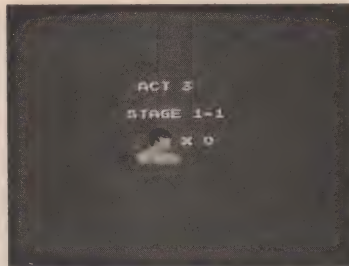
（大阪府・金森俊行）

㋙マスターシステムのラピッドだと、ちょっと不安定みたいだ。

▲ラピッドの利用法って、他にもいろいろあるかもね。

PCエンジン

コンティニューとACTセレクト （The功夫）

◎まずは、コンティニューから。ゲームオーバーになったら、コントローラーの上とセレクトボタンを押しながら、RUNボタンを押せばOK！ ただし、各ラウンドの最初に戻されるので、注意してくれ（つまり、3－3でゲームオーバーになったら、3－1から始まる）。

次にACTセレクト！ 俗に言う「2周目」をいきなりプレイする方法だ。コントローラーの上・Iボタン・IIボタン・セレクトボタンを押しながら、RUNボタンでスタートすればよい（もう一度このコマンドを使えば、3周目ができる）。

2、3周目は、ボスキャラ自体は強くなっていないが、ザコ面が数倍難しくなっているぞ！

▲いきなり3周目。ちょっとてごわいぞ。

なお、"The功夫"は発売直後に一度回収された関係で、これらのコマンドができないものがあるようだ。もしできなかったときは、スッパリあきらめよう。

（Dr・KILL）

▲コンティニューを使えば、こんなとこからスタートできるのだ。

ハイテク情報を送ろう!!

セガ、MSX、PCエンジン、その他の機種のハイテクを見つけたら、やり方をわかりやすく書いて、ハガキか封書でこのコーナーに送ってください。採用された方には、BEEPグッズをプレゼントします（ぴーぷるランドのポイントにもなります）。なお、他の雑誌との2重投稿はお断りします。

●送り先　〒102　東京都千代田区九段南2－3－26井関ビル　㈱日本ソフトバンク出版事業部　BEEP編集室マルチターゲット係

徹底研究Ⅰ

妖怪道中記

©㈱ナムコ

PCエンジン　ナムコ　予価4,900円　文／TAKE ON.！

出てくるキャラクターは、おぞましいけれど憎みきれない2頭身キャラばかり。あの妖怪道中記が、いよいよ登場!!　発売はのびたけど期待度大！

お待たせしました！

この年末年始でPCエンジンユーザーがドッ！と増えたことだろう。この記事を読んでいるキミも、もらったばかりのお年玉をにぎりしめてオモチャ屋さんへダッシュしたひとりかな?

パソコンでもいきなりPCエンジン（この場合はHEシステムというのだろうが）搭載のX1ツインなんていうのも出たし、まだまだPCエンジンのまわりはにぎやかになりそうだね。

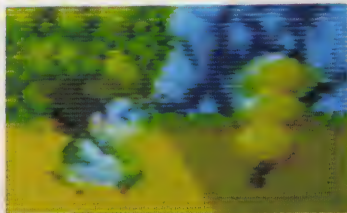
雲の上下に合わせてタイミングよくジャンプ！

つうわけでハードはそこそこ出まわったわけだけど、対応するソフトのほうは今のところ○ドソンのばーっかり！

今年の正月、各家庭のTVではおせち番組のかわりに○HE功夫とか○ックリマンワールドや○トちゃんケンちゃんなどの○ドソンソフトがRUNしまくっていたのだろうか……。㊕なんか想像しただけで気を失ってしまうだろうなあ、なんてね。

大ガマがまいった顔をしていないのがちょっと残念

さて、この一党独裁の状況を打ち破るソフトがようやく発売される。みなさんお待ちかね、ナムコの妖怪道中記の登場だ。

今月はマップも含め、ドーンと紹介しちゃうぞ！

ダンゴ売りは金を払うと大きなダンゴに変身！　買っておくと次の面でいいことがあるよ。

バクチは合計8回挑戦できる。身ぐるみはがされないように！

ビデオゲームの再現

読者がヒソカに期待するPCエンジンのウリの一つに〝ビデオゲ

妖怪道中記人物リスト

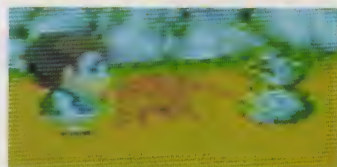
神子（みこ）	化け地蔵	だきつき鬼	ヤリガイコツ	大入道	[illegible]
2面の右端にいる。パワーを回復してくれる。	火を吹いてくるので、けっこう手強い。	だきついて金を吸いとるぞ！	赤フンがやけにセクシーなキャラ。	2面に登場するが、さほど強くない。	各アイテムショップの看板ババア。

ームの再現"というのがある。たしかにPCエンジンは、ビデオゲームから移植がしやすいハードだそうで、今後のラインナップにも"Rタイプ"や"ドラゴンスピリット"が予定されている。

場所や学校によってはゲームセンターの出入りをがっちりチェックしてるところもあるから、そう

よろずババアのアイテムショップ。妖怪汁っていったいどんな味がするのかな？

えいやっ！と飛びおりて、ボスの赤鬼と対決だ！

ここはもんもたろーの出番。誘導弾で赤鬼を倒すのだ

2面が始まるなり、ねこがタンコをおねだりしてきた　どうしよう？

いうところの中高年にとっては、PCエンジンって"夢（かわいそうな夢ではある）のテレホビー"なんだよね。そういう読者のために一応"妖怪道中記"の内容をひととおり紹介しておこう。

主人公のたろすけはイタズラが大好きなワンパク小僧。家出をしたり万引きをしたり、はては強盗、火付け……（これじゃあイタズラじゃないなあ）と村の人々を困らせていた。たろすけの悪行三昧を見かねた神様は、たろすけが眠っているあいだに地獄の入口まで運んでしまったのだ。目をさましたたろすけに神様が言うことには「お前はエンマ（閻魔）の裁きを受けるのじゃ、フォッフォッフォッ。裁きによっては二度と人間の世界へは戻れないかもしれんのぉ（これじゃ超ジイサンみたい）」エンマ大王のところへ行くにはいくつもの難関を乗り越えなければならない。たろすけは気合弾だけを武器に地獄横断ツアーに挑む。

化け地蔵の登場だ。気合を思いっきり貯めて立ち向かおう。

"妖怪道中記"はこんなオハナシのアクションアドベンチャーゲーム（だったよね）。1987年3月の作品です……。

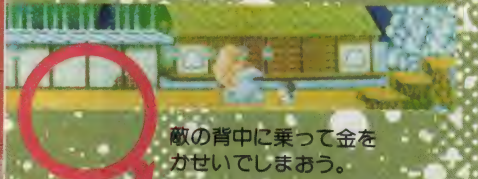
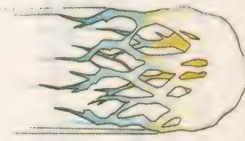
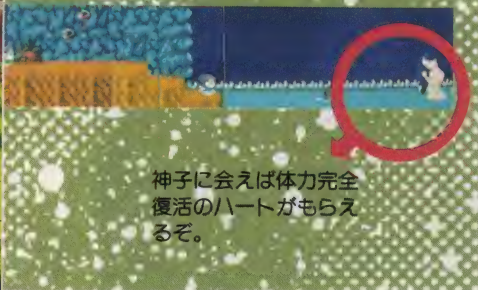
パッドでもできる

妖怪道中記PCエンジンバージョンは"見た目完全移植"風のものではなく、PCエンジンなりの移植、改造がほどこされている。そのへん"さすがナムコ！"って感じだ。

まず、おそらく大方の読者が心配しているであろう・あの極悪パッドを使用した操作感だけど、予想したよりもやりやすかったのでホッとした。

方向キーを下に入れ、気合を入れて発射するこのゲーム独特の気合弾もスムーズ。斜め下に入れなが

大入道にとっておきの気合弾を決めてやれ！

青鬼は護衛の数が多いので大変！　うまい人はここでかせげるのだが……。

敵の背中に乗って金をかせいでしまおう。

神子に会えば体力完全復活のハートがもらえるぞ。

押し出し霊	顔首つき	目読みガイコツ	迷いの亡者君	亡者	せむしこもりや(父)	せむしこもりや
顔首つきに目と手がついただけ？	いきなり飛んできたら怖いヨ！	こういう人って、そのへんにいるよね。	亡者君といっても友達にはならないように。	水上から手を出している。触れるとイタイ！	これも道中のザコキャラなのだ。	道中のザコキャラ。たいしたことはない。

エンマ様の裁きをうけろ！　地獄入口マップ

ここへ落ちるといきなり大ダメージをうけてしまうぞ。

ガマが〝まいった〟という表情をしないのが残念。

雲が動くのですべり落ちないように。

ここにいるやつらは気合を思いっきり貯めれば大丈夫だ。

ダンゴは高いので、ウデに自信のある人は買わなくてもいいぞ。

ここで気合を貯めたまま落ちるとボスと戦うとき楽だ。

エンマ様の裁きをうけろ！　苦行の道マップ

ダンゴをもっていると、ここでネコが味方になるぞ。

とちゅうにある店はここだけ。しっかり買い物をしよう。

苦戦しているところにダンゴ売りがくるから、困っちゃう。

ここから落ちれば青鬼とご対面。その前になんとか神子と会いたい。

妖火霊	壺振りガエル	妖岩霊	妖木霊	毒気	小鬼	神子もどき
時間をかけすぎると出てくるぞ！	賭場のイナセなニイチャン。	岩の中に実体がある……カタイぞ。	まん中から木のクズを出してくる。	どこに出てくるのか……見たことない！	赤鬼、青鬼の忠実なる下僕。	これこそバックシャン美人の典型。

ら移動する"気合歩き"もできるから、ビデオゲーム版で慣らした人も安心だ。
マップはどうなったかというと、写真を見てもらえばわかるように1面、2面が直線になった。このおかげでアーケード版をやってない人でも前半は楽に攻略できる。
この関係で出てこないキャラクターもいくつかあるけど、"あなたにふしぎな力をあげましょう"でおなじみの神子や、"はずかしいおどり"が強化(写真でお見せできないのが残念！)された乙姫様等ポイント(?)はちゃんとおさえてあるぞ。
あと変わった点としては"ダンゴ売り"という新キャラが登場した。こいつからダンゴを買っておけば、2面でネコ、3面ではイヌがオプションとして働いてくれるのだ。
それからスピードUPアイテムの"カール類須"が"べんじょんそん"に変わった(！)記録はぬりかえられるものだね……。

だきつき鬼の攻撃！ はやく振り落とさないと金を取られちゃうぞ！

一長一短はあるけど

移植モノにオリジナルとくらべて一長一短があるのは当然なわけだけど、ちょっと不満に思った点をあげてみよう。
1面のガマの賭場では、やはりバクチがうてる。しかもレートは1000、2000、3000、……8000と8回まで挑戦できる。PCエンジン版ではこの賭場で2万ぐらいかせいでおくと後の展開が楽だぞ。バクチに必勝法などあるわけない。ここへ入らなくてもなんとかなるゲームのバランスになっているけどね（ここで負けたら赤鬼、青鬼のシーンでかせぎまくろう）。でも、人によっては何度もリセットしてしまうだろうなあ。
あと、これも微妙なところだけどコンティニューがないというのが気になる。コンティニューがないということは後半に登場する永久パターン防止キャラの妖火霊をかわしながら"1コインクリア"をしなければならないのだ！ 家庭用のマシンなのだからもう少し難易度を落とす工夫をしてほしかった。不満な点はそれくらい。BGMもいい出来だし話題作にふさわしい移植だと思うよ。

ここで鬼退治をしてお金をたくさんかせいでおこう

悪ガキトリオからかめを買えば3面クリアだ

"すごいところへ案内しましょう"これが本当にすごい。

この"とっておきのおどり"というのがすごいのだ！

4面、妖岩霊の強いこと強いこと。ちょっとやそっとじゃ倒せないぞ。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	赤鬼	大ガマ	悪ガキトリオ	三途のオババ
たろすけの分身、背後霊、オプション……。	4面で鬼軍団をサポートするヤツ。	こいつの息は強力！覚悟しろ。	1面のボス。ジッとして動かない。	1面でこいつをタタクと賭場が……。	赤鬼、青鬼の手助けをするヤツら。	いつになったらオババのところに行けるの？

徹底研究II

アナザワールドへ突入!!

レインボーアイランド

ビデオゲーム　タイトー　文/TAKE ON.!

浮上するレインボーワールド。いよいよ大詰めだ

ワールド8、9、10をクリアすれば真のエンディングへ行ける。あと少し、みんなついて来れるかな!?

アナザワールド浮上!

先月はワールド7までレポートしたので、今月はいよいよ最終面までバッチリやっていくぞ。

先月説明したとおり、7つのワールドで残らず小ダイヤをコンプリートすると、全体マップ上に残り3つの島が浮上するのだ。

ワールド8はフェアリーランドストーリーのマジカルアイランド。ドラゴリスクは死んでしまったということで、ここでは無敵キャラだったホーンドが登場する。

ワールド9はダライアスアイランドで、"COSMIC AIR WAY"のBGM（アレンジバージョン）にノッて、敵のハードな攻撃がバビーをおそう。ボスはどうなるかと思ったらイソギンチャクのエレクトリックファン。マニアックな線を狙ったセンスに感心したけど、MTJ氏の話によると「他のボスは縦横に長くてサマにならなかった」ということで思わずナットク（確かにグリーンコロナタスじゃあ逃げ場ないもんね）。

そしてワールド10は復活のバブルボブル。パワーアップしたなつかしのキャラたちと最後の死闘だ。下からアワが出てくるのでアワ乗りでガンガン進んじゃおう。そしてどんづまりにいる大ボスは"すうぱあすかるもんすた"。バブルンに化けて登場し、正体を現わしてからは永久パターン防止攻撃をしてくるのだ。

なんとか倒すと捕われた村人の部屋に行けるのだが……？

真のエンディングへの道

"すうぱあすかるもんすた"を倒

★銀の扉内のアイテム

ワールド	アイテム	効果
ワールド1	大ダイヤ＋黄金のくつ	ゲームオーバーまでくつの効力が続く。
ワールド2	大ダイヤ＋赤いつぼ(大)	ゲームオーバーまで赤いつぼの効力が続く。
ワールド3	大ダイヤ＋黄色いつぼ(大)	ゲームオーバーまで黄色いつぼの効力が続く。
ワールド4	大ダイヤ＋ブックオブウィング	ゲームオーバーまで羽がはえている。
ワールド5	大ダイヤ＋金の扉	ワールド7（8）へワープする。飛ばした面はコンプリートしたことになる。
ワールド6	大ダイヤ＋くじゃくの羽	ゲームオーバーまで妖精がつく。
ワールド7	大ダイヤ＋継続の書	ワールド8から10でもコンティニューが可能。
ワールド8	大鏡(銅)＋大金貨	ゲームオーバーまで隠しフードが$になる。
ワールド9	大鏡(銀)＋ウェーブ	ゲームオーバーまで左右に虹の光線が出る。
ワールド10	大鏡(金)＋($10万×10コ)	――――

して手に入れたダイヤモンドロッドによって、村人を牢屋から出すことができた。しかし、村人はモンスターに姿を変えられたまま。村人を元の姿に戻すにはどうしたらいいのだろうか……。
村人の変身を解くためには8、9、10面で小ダイヤをコンプリートして扉の中にある3枚の大鏡を集めなければならないのだ！ 1～7面で集めた大ダイヤと銅、銀、金の3枚の大鏡がそろったとき初めて真のエンディングが見られるのだ。

ダイヤ出現の法則！

これに気づかないと銀の扉出現はちょっとキビシイな、というダイヤ出現の法則。キミはもうわかったかな？
先月号でちょっとヒントを出したけど、ダイヤの色はやられた敵キャラの落下地点によって決まるのだ。画面を縦に7つに区切って左からレッド、オレンジ、イエロー、グリーン、ブルー、インディゴ、パープル（ダイヤの並びの順と同じ）のダイヤが出現するという仕組になっているのだ。
ちなみにダイヤを色の順にそろえるときは左から集めていけば同じダイヤを何個取っても大丈夫だ。

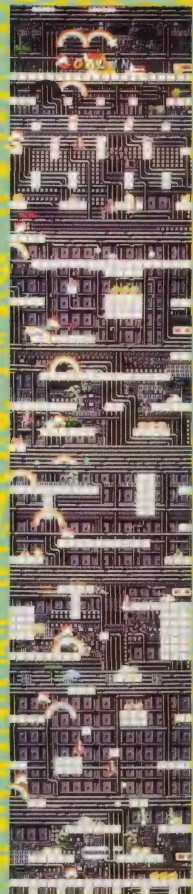
エクストラバージョン？

なんとレインボーアイランドのエクストラバージョンが1月ごろ出るのだ。
やはり高次ラウンドの難度が変更された〝ファンのための〟エクストラバージョンなのだが、そのほかに銀の扉の中身の変更、すうぱあすかるもんすたがウェーブ一発で倒せなくなるなど、細かいところがいろいろ変わっているらしい。詳しくは来月紹介する予定だ。

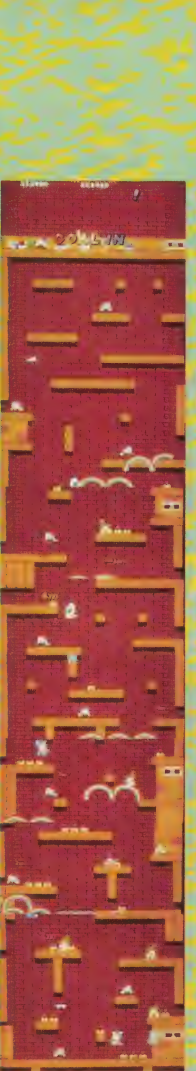
ワンポイントアドバイス
（ラウンド29からラストまで）

レイスやオークがガンガン落ちてくる。虹をはっておかないと……。

こんなの楽じゃん！ と思ったらいきなりウォームの攻撃！

分身するクレリックは子供を飛ばしてくるようになった。

ラウンド33

ラウンド32

ラウンド31

ラウンド30

ラウンド29

9　ワールド8

ワールド8とはうって変わってハゲシイ動きに弾がボロボロ！ とくにノウコV15の3WAYビームが手強いぞ。

とちゅう足場がないところもあるけど、このあたりまでくるとかえって楽しくなってしまう。ホーンドもそれほど怖い敵じゃない。

ゴーレムが爆弾を持って落ちてくるのがオカシイ。ウォームの出現場所は決まっているので端にいれば攻撃をくいとめられる。

レイスやオークは自機を狙って落ちてくるので気をつけよう。連射がついていれば軽く叩き落とせるんだけどね……。

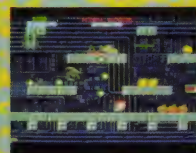
ウィザードの魔法に当たると小さくならずにやられてしまう（あたり前？）から注意。あとクレリックの子供もなめてかかれないぞ。

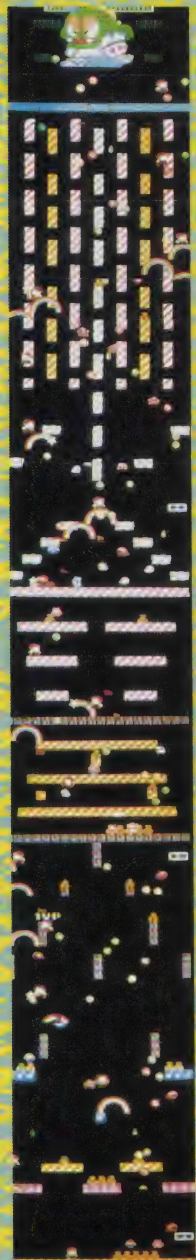
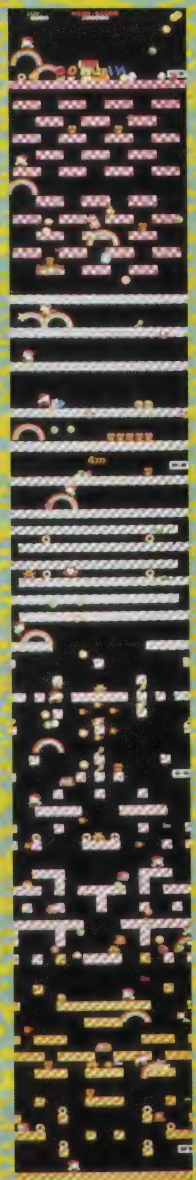
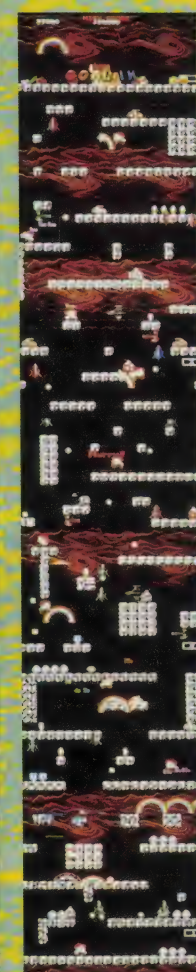
ぷるぷるが爆弾を落としてきたり、敵の攻撃方法も変わっているぞ。

虹登りでもいいし、アワ乗りもＯＫ。キミはどっちでいく？

ワールド９でウェーブを取っておけば少しはラクになる。

やっぱり最後はバブルボブル。縦に何画面かつながった感じ。

こいつは誘導弾を撃ってくるから背後からの攻撃がベスト。

敵の攻撃もいちだんと激しくなった。単射だとメチャキビシイ。

土星をバックにダライアスの気分を味わって……いるヒマはない！

ワールド10

ラウンド40
アワ乗りでガンガン登っていこう。右端から行くのがベストのようだ。最後の大ボスは単射でもなんとかなるから落ちついていこう！

ラウンド39
いったんやられてしまったらアワ乗りで逃げるしかないだろう。真ん中くらいまで行ければなんとかなる。比較的楽な面だ。

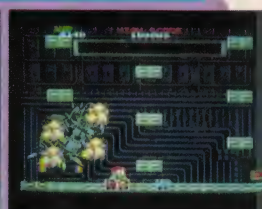
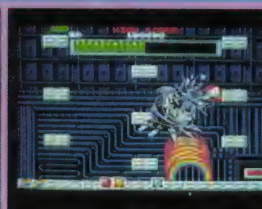
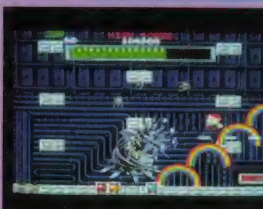
ラウンド38
ところどころに足場はあるけど、アワ乗りでいったほうが絶対有利だ。６方向に攻撃する、すかるもんすたに気をつけて！

ラウンド37
最終ワールドだけあって敵の攻撃がメチャキビシイ。なにしろほとんどの敵が弾を撃ってくるのだ。マップの長さもハンパじゃないぞ。

ワールド

ラウンド36
ここはボスのところへ行くまでに連射を取っておくのが必勝法かな。とにかく単射でエレクトリックファンを倒すのは本当に大変！

ラウンド35
弾の数が多いけど、ほとんどがゆっくりしているので、上に虹をはり（くずし）ながら端を進んでいくのがいいぞ。

ラウンド34
ミラーゼはゆっくりしているんだけど、回転しながら落ちるクロドライド（かな？）はちょっとヒヤリとさせてくれる。

・恐・怖・の・ボ・ス・た・ち・

ワールド8

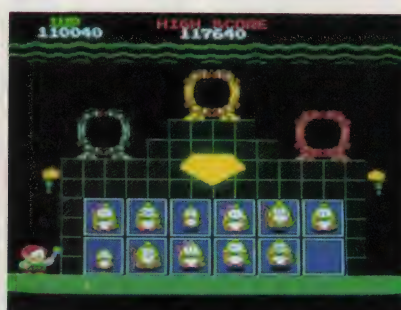
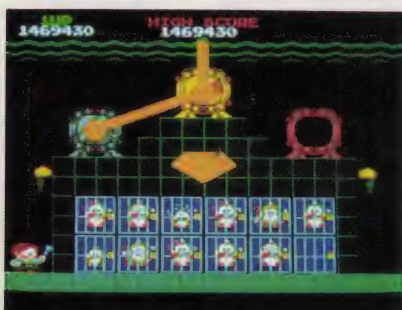
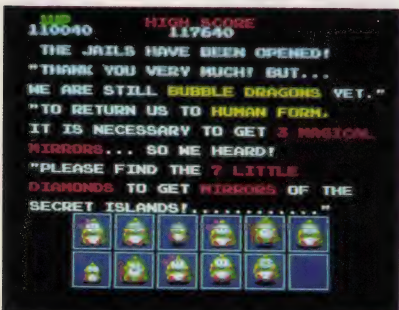
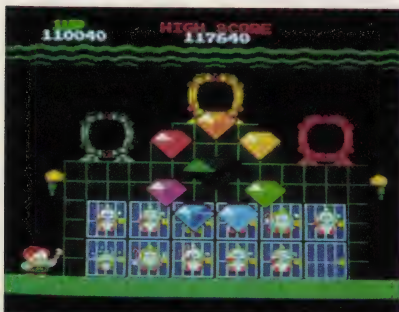
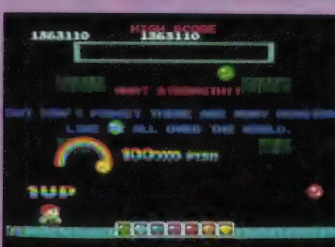
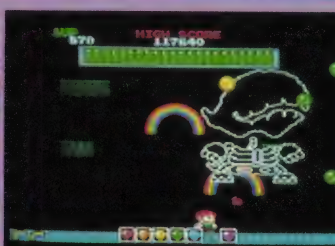
[illegible]

ワールド9

[illegible]

ワールド10

[illegible]

バッドエンド

すうはあずかるもんすたを倒すと、タイヤモントロットが手に入る。ロットを取ると上へ登る階段が出現する。すばやく登らないと、部屋に流れこむすかるの血液でやられてしまう。牢の前でダイヤモントロットを使うと7つの大ダイヤが集まり、牢をあけることができる。しかし鏡を集めなければ村人をもとの姿にもどせないのだ

シャロム

MSX　コナミ　5,980円　研究報告者　TAKE ON/

先月も紹介したとおり、TAKE ON/がパワーを吸い取られるほど強烈なシャロム。みんな、心してかかれよ/

あー、助かった

先月はつらかった。何がつらかったって、あのMSX「沙羅曼蛇」はメチャムズかった。あれが終わってなかったら、今ごろボクはソフトを持って夜逃げしていたかもしれない……。

そして、息つくヒマもなく今月は「シャロム」の徹底研究ときたもんだ。何しろ、ものがアドベンチャーゲームだから、○レッタやあんみつ○（○の意味がほとんどないじゃあないか）の恐怖が蘇えってきて、これもたいへんだった。コナミさんの協力で、今月もなんとか夜逃げせずにすみました。あー、よかったよかった。

こういうギャグが随所にちりばめられているのだ。

いきなり文句!

というわけで、今月は先月の紹介記事に続いて、「シャロム」の攻略をやっていくぞ。

このゲーム、いかにもコナミらしいアイデアいっぱいでおもしろいんだけど、メチャメチャムズい。どういうムズカシサかというと、条件を満たさなければならない関門がたくさん、しかも細かくある。だから、1ヵ所でつまずいただけで、ぜんぜん先に進めなくなってしまい、なまじマップが広いだけに、手に負えなくなってしまうのだ。

ストーリーがたいへん凝っていておもしろいだけに、そこが残念でならない。もう少しコマンド選択やゲーム展開に自由度を持たせてもよかったのではないかな?

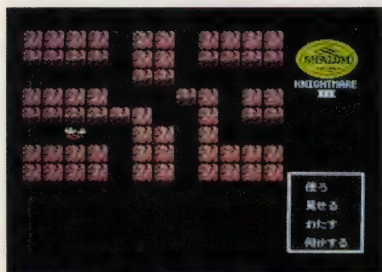
などと書いているだけじゃ、まるで買った人に「今年はずーっとシャロムをやってなさい」などというに等しい。かといって、謎を全部公開してしまうとAVGの楽しみがまるでなくなってしまう。というわけで、ボクが「これはあまりにもムゴすぎる」と思ったところを次のページにピックアップして並べてみたから参考にしてくれ。

これでも、おそらくこのゲームはまだメチャメチャむずかしいはずだから、粘り強くがんばって、大魔王ゴグを倒してほしい。

困ったら"何かする"を試してみよう。うまくいけば……。

何かする?

このゲームの入力は、すべてコマンド選択式。その中でも、いちばん重要なのが「何かする」というコマンドだ。

このコマンドを選択すると、その局面に応じて、基本コマンドにない「たずねる」「といつめる」「だきつく」「なぐる」等のコマンドが使えるようになる。だから、ハマッたら「何かする」を選択して試してみよう。でも、場合によっては「話しかける」や「見る」コマンドを使ってからでないとダメなときもあるから注意。

モグラの穴は地下で縦横につながっているのだ。

ここでどれを選ぶか？　まちがっていたら、また取りにこよう。

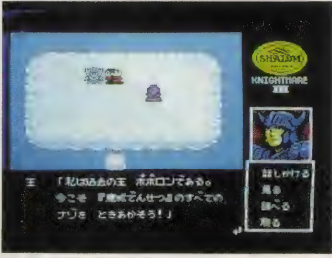
これならママもOKさ！（なんのこっちゃ）

それでは、ワナにハマッて理不尽な思いをしている人のために、部分的なアドバイスをしていこう。これらを読めば、ハマッたときにだいたいどういう方向で進めて行けばいいかわかるだろう。

グリーク地方

●ヘルモン山に入れない人は、イリコ村で情報を集めきっていない。ヘルモン山でデビル弟に捕まっているベティを主人公が助けたくなる動機を作るまでは、ヘルモン山の入口は開かないぞ。

ここの穴には入らなくてもクリアできる。"時が来る"のを待とう。

ハンバースの父なのに、なぜか若い。ヘンなの。

●行き倒れの男の子「サウル」は、いろいろ話したり、何かしてみよう。どうしたら水脈が見つかるかまで聞きだすこと。

リセット地方

●アーサーの家では、よく見、よく調べよう。穴の中に入るとヘタをすればリセットがかかってしまうが、それまでにできることをだいたいしていれば、なんとかリセットされずに穴に入れるはずだ。

●パズラの入り江のうず潮は、条件を満たさないと出てこない。ガリウスの渡り石のように、持っていれば出てくるというモノではない。

ブラインド村

●何か見えないものにさえぎられたら、まず見てみることだ。見えるようになったら、また見てみるのがいい。あと、ここには医者がいるのでチェックだ。

オーマン地方

●ここにいるモグラに、穴に入る方法をたずねてみよう。そうすれば、どこかで穴に入れるフリーパスが手に入るぞ。他のモグラともよく話をしてくれ。

アムネシア地方

グリーク王国マップ

これを持ってないとある場所へはじぇったい行けないぞ。

何度も言うようだけど、もらった物はちゃんと渡してね。

フォールズ地方

メスク山はとっても広い。そして中では悲しい別れが待っている。

何かひろったら、近くの人に聞いてみよう。

オール地方

このスタッフ村はオール地方のずーっと上にあるぞ。

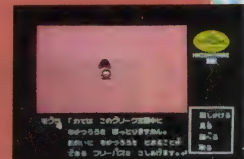
この絵はよおーく見ておいてね。首に何かついてるでしょ？

いわゆる"情報をつかまないと出てこない"たぐいのやつだ。

レリック地方

砂漠に落ちてもあわてずに。ここのシカケも凝ってるなあ。

ヘルモン山は勝手に入口が開いたけど、ここではハンマーが必要だ。

この画面は最初は空き地。条件を満たすとモグラが出てくるぞ。

人によっては2回話をしなければならないところもある。

このローソクは必ず手に入れるべし。うまく話をつけよう。

この画面の中に何かが隠されているぞ。

ワーク地方

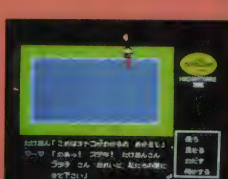
ティオスの力を借りなければラーナは救えない。何度もたのもう。

デッドロック地方

人魚の国にご招待。たまにはいい思いもしなくっちゃね。

切りかぶをよく見よう。このマップは上が北ではないのだ。

戦っても命はとられないから、いろいろ試してみよう。

ここまでくるのは大変。途中の地下道がまっくらなんだ

●ストーリーを盛り上げるためにも、土地の看板はすべて見ておくこと。

●オンナ湖にいる人魚と話をしないかぎり、グリーク城の噴水は調べられない（こういう仕掛けが多すぎる！）。

オトコ湖

●見せられるものは、渡してみる。これって、このゲームの鉄則みたいなものだ。

ヘレシ地方

●徹底的に話をして、情報を集めよう。

●4つの石の仕掛けは、やはり情報をつかまないと動かないぞ。石の動かし方は、点対称なので、いろいろ試してみてくれ。地下通路は暗く、とんでもない長さだけど、右上に出口があるぞ。

カミオム城

●閉じ込められたら「メタルギア」（くまなく調べたり、叩いたりすること）してみよう。

●カミオムII世は、証拠をつかんだらしつこく問いつめること。

フォールズ地方

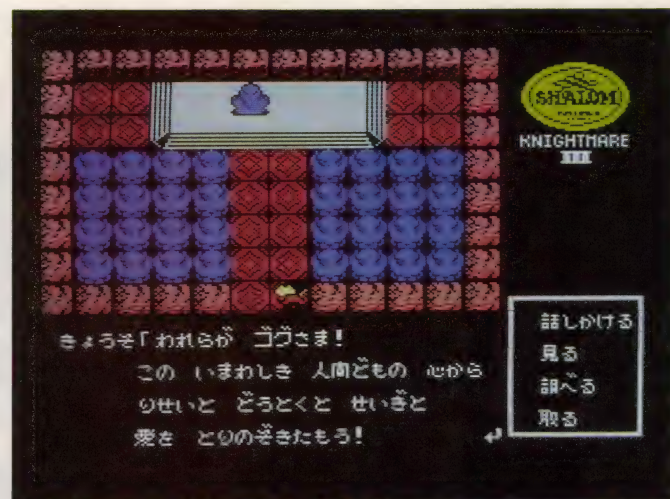
●物を拾ったら、人に見せて質問してみよう。

レリック地方

●巨人の遺跡では、ダンテのいるマップ内をくまなく探そう。

デッドロック地方

●砂漠では、見たり、調べたりしながらいろいろ歩いてみよう。

●一度渡してから取り返さなければならないアイテムがあるから注意しよう。

ＭＳＸ１を感じさせないグラフィック。感動もんだね。

●ここにある穴は入っても大丈夫だよ。

ワーク地方

●人にものを頼むときは、一押し、二押し、三に押し、まめに通ってしつこくものを頼もう。グリーク王国の運命がかかっているのだから、誠意が通じればなんとかなるぞ。

遺跡

●何度も見たり調べたりしてみよう。場所によってはしらみつぶしにする必要もあるぞ。

メスク山

●ほんとーにかわいそう。このシーンは何度プレイしても泣けちゃうなあ……（どこがアドバイスなんだ！）。

最終決戦地

●BGMも変わるし、すっごく盛り上がるんだ。ここのポイントはブタ子とよく話をすること。あと、ダイヤの山で○○○……。

リセット地方

カミオムII→紙オムツ？　パンパース王との関係は……。

海上にある白い球は噴水ではないぞ。魔王を７人倒してからの話。

ここで橋がかかるのを何分待ったことか……。マネしちゃダメだよ。

この穴が〝リセット地方〟の名前の由来？　虎穴に入らずんば……。

畑の１ヵ所にしか生えてないから、くまなく探そう。

この石のシカケにはちょっと手こずるかもしれない。

ヘレシ地方

この後いきなり画面が変わるけどあせっちゃだめだよ。

ブラインド村

グリーク地方

ここのモグラに話を聞いておかないと……。

オーマン地方

１回しか見せてもらえない。よおーく見ておこう。

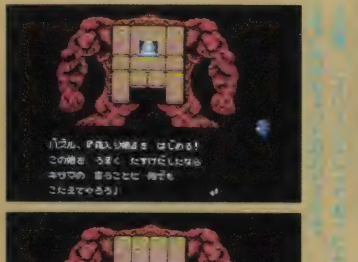
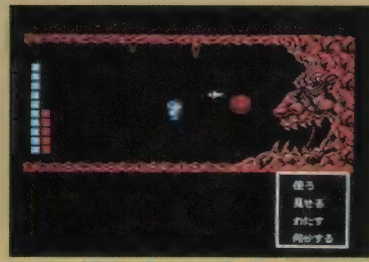
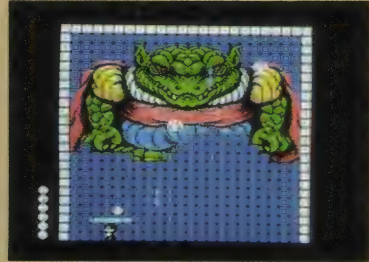
こんなに大きな石が落ちて、よく死ななかったもんだ。

この遺跡は橋もかかってないし、穴もない。どうやって来たの？

〝オーマンみずうみ〟という名前は、ちょっと不自然だなあ。

アムネシア地方

画面切換の際に穴につっこまないようにしよう。

遺　跡

アクションもあるぞ！

ずいぶんたくさんヒントを載せたけど、各イベントの手順は載せてないから、それでもメチャメチャむずかしいはずだ。

それに、アドベンチャーをクリアしても、アクションシーンもなかなかむずかしいから、けっこう楽しめるぞ。デビル兄との対決で、プーヤンみたいにゴンドラに乗って岩を落として戦うシーンなんかは、思わず指が震えてしまった。何しろいきなりボス対決モードに入ってしまうもんだから、イヒョーをつかれてしまうんだよね。こまめにセーブして、いつ戦って（負けて）も大丈夫なようにしておこう（それから、セーブをしていったん電源を切らないと橋がかからないところもあるから注意）。

システムは×だけど…

ボクは、このアドベンチャーの要素が非常に気にくわない。よくもまあこんなモノを売りだしたもんだと、メチャメチャ腹が立ってしまう。

でもそのかわり、ストーリー展開はたいへんいい。何しろ、自分の名前がついた主人公が、理想の彼女と○○してしまうなんて（べつにアブナイことをしてるわけじゃないが）画期的だねっ！

なかには、プロローグばかり何度もやって、片思いの彼女の名前を入れるたびに不毛な喜びにひたっている人もいるだろうなあ（そういう表現をする場合って、たいがい自分のことをいってるもんだよね㊓）。

とくに、ブタ子が記憶喪失になって、ラストの伏線をしいてしまうところや、ゴグとの最終決戦に臨む前にブタ子がしんみり話しかけてくるところなんか、ジーンときてしまったなあ。

今月の記事で毒は抜いておいたから、ぜひじっくりがんばって、価格分楽しんでくれ！

どこかでみたような画面

ゴグと8人の魔王たち

辛口連載第17回

私が悪うございました。

今月の材料
ミュール(BPS)
ワン・オン・ワン(EA)
料理人
山村モヘップ(14)

3、2、1、0……

ドッカーン!! ――最近、爆発ばっかのモヘップだよ!
この前ね、BEEPで原稿書こうとしたんだ。でもPC-98が全部ふさがってたから、得意の『一太郎』は使えなかったんだよ。そいで、仕方ないんでX68Kのワープロを使ってたら……。

ドッカーン!!

キーボードひっくり返して、

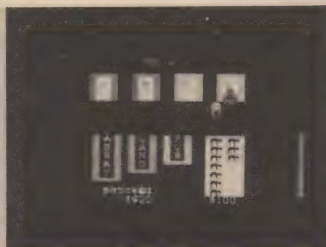
競争相手のキャラ。食いしん坊やら、ガメツイ奴やら……。

思わず叫んじゃった。

「こんな飯が食えるかー!」

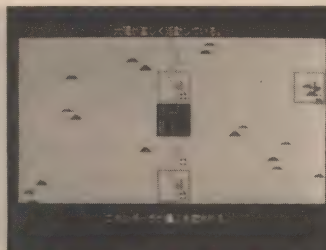
って(まるで星一徹だね)。

ボクはね、X68Kってのは、ビジュアルインターフェースとマウスを使った、国産機唯一の「誰にでも優しいパソコン」なんだとばっかり思ってたんだ。はじめて使う人間にも、かなり使えて、慣れてくれば高度な操作が可能になる、ってぐあいのね。

ところが、標準で付いてくるワープロってば、最悪! はじめて使うとワケがわからず、慣れてきてもキーボードとマウスの持ち替えがウザったい! X68Kのキーボードって、わりと専用キーがゴチャゴチャ付いてるんだけど、その操作をゼーンブ覚えなきゃ、なーんにもできゃしないんだ。まるで、ワープロ専用機なみのとっつきにくさ!

ミュールを生産物に合わせて加工し配置する……これすべてリアルタイム!

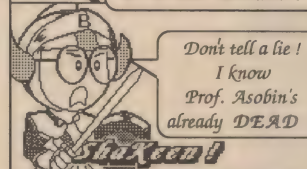
思うんだけどさ、やっぱしパソコン付属ソフトってのは、そのマシンの特徴っていうか「ウリ」を、いちばんよく表しているものでなくちゃいけないよ。

そいで、X68Kのウリったら、さっきも書いた「初心者にもかんたん。上級者の要求にもこたえる」ってことでしょ。それが、『グラディウス』では良かったのに、ワープロはまるっきり逆なんだもん。ちょっと失望しちゃったい!

ってところで、今回の爆発話はオシマイ。レビューに入るよん。今月のソフトは、『ミュール』(BPS)と、『ワン・オン・ワン』(エレクトロニック・アーツ)の2本。両方とも、アメリカのエレクトロニック・アーツのゲームの移植版だよ。

農業を捨てた赤キャラに、明日はあるのか?

EA、日本に上陸!

12月号の緊急レポートにも書いてあったけど、ついにEAが日本に上陸したんだ!

EAっていえば、アメリカじゃあ超メジャーなソフトハウス。ボクも昔、近所のお兄さん家で『アーコン』を見せてもらって、APPLEがほしくなっちゃったし、芋吉さんちで『スカイフォックス』を見せてもらって、やっぱりマッキントッシュがほしくなっちゃったもんね。

ま、それほどおもしろいゲームを(他にもたくさん)連発してるソフトハウスなんだ。

連射機能付きソフトハウス!!

そのEAがいよいよ日本に上陸して、国産パソコン用にもゲームを移植するってんだけど……あれ、たしか『アーコン』って、もうとっくに発売になってたはずじゃなかったっけ?

(芋) それは、EAが日本に上陸する前にBPSが移植したの。モヘップ、おまえレビューしたはずだろ。

(早) BPSは『ブラックオニキス』でもわかるように、ア

モヘップくん

ソフトの評価「私が悪うございましたレベル」

1. 買わなくても心は痛まないぜ!
2. 悪いけど、今回は勘弁してね!
3. 買うべきか、買わざるべきか?
4. ゴメン、すぐ買うよ!
5. ボクが悪かった!買うから許して!

イラスト・M.YAMAMOTO

メリカ風ゲームに強いからね。

モ あ、早川浩さん!!

超 ミュールもBPSが移植したんじゃろうが!。

モ あ、超越ジイサンまで!! 3人そろっていったい何しに来たの? ――なんてワザとらしく言っちゃったけど、じつはこの3人には、ミュールをプレイするために集まってもらったんだ。

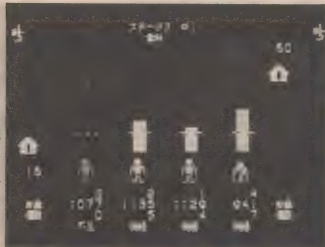
ミュールは『人生ゲーム』みたいなマルチプレイヤーゲームだから、多人数のほうがおもしろいのは当たり前!

当ったり前田のUWF!

そこで、4人でプレイすることにしたんだ。

早 早く始めようぜ。始めないと、悪いけど『ファミスタ'87』やっちゃうよ!

働けロバさん

ミュールのおもしろいとこってのは、「惑星開拓ゲーム」なんだけど、単なる陣地取りじゃなくて、生産と金儲けがメインだってことなんだ。

ホーラ、赤だけ食料不足でやんの! 在庫があるからまだいいけどね。

突然の海賊船襲来! 鉄鉱石が品薄に……ヤバイ、赤の独占市場だ。

早 なんてモヘップが言ってるうちに、農地に適した川沿いの土地取っちゃうよーん。

モ あーん、もー。でも、ここの山地はボクが取……。

芋 山地はもらいっ! ここで宝石、掘りまくりっ!。

土地の割り当ては、リアルタイムのキーボード早押し競争だから……。

超 此の山地はワシがもらいじゃよ。鉄鉱石を掘るのでな。

……ボケーっとしてると、他のプレイヤーに、いい土地を取られちゃうんだ(グッスン)。しかたないから、平地でエネルギーでも作ろっと。

プレイヤーは、自分の陣地にミュールって名前のロボット・ロバさん(?)を配置して、いろんな物を生産するんだ。

あとは、各プレイヤーの作った生産物を「競売シーン」で売り買いして、財産を増やせばいいんだけど……。

早 モヘップ、食料足りないだろ?

モ 安く売ってくださいよ!

早 売らないよーん。

モ そんなこと言うと、エネルギー売ったげませんよ!

早 そしたらなあ、芋吉と組んで食料の買い占めするぞ。なあ、芋吉。

(芋は、マルチプレイヤーゲームで早川氏に逆らうのは得策でないと思っているので、しぶしぶ同意する)。

モ もー、どーしよーかなぁ……あー、競売が終わっちゃったぁ! ――こんなぐあいに、競売もリアルタイムなんだ(グッスン)。

超 おや、店が火事じゃ。こりゃ鉄鉱石の値が上がるのう。

モ 店が火事になると、在庫が全部焼けちゃうから、商品の値段が上がるんだ。おじいさん鉄鉱石売ってよ。ボク、ミュールが足りないんだ(ミュールは鉄鉱石で作られる)。

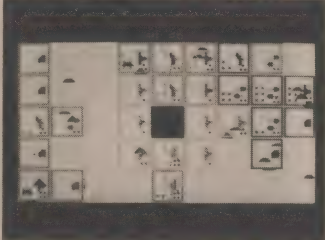
超 いやじゃな。需要が多ければ多いほど、供給が少なければ少ないほど、値は上がるものじゃからのう。

モ じゃあ、次のターンでエネルギーを売ってお金作るから待っててね。

1ヵ月に1度の「供給(収穫)シーン」。たくさんできるといーなー!

――げ、嵐が起こった! エネルギーのできが悪い!!

早 その代わり、食料がよくできるんだよーん。また食料でボロ儲けできるね。困っちゃうよ。

店を介さない売買では、価格は「需要供給の法則」で決まる。これ常識。

モ **あーっ!!** もーいい、ヤメ! このゲーム、ほんっとマルチプレイヤーゲームのオイシイとこ詰めこんであるから、人間の本性がわかっちゃうよ!!

そのうえ、コンピュータならではのリアルタイム性もあるし、ランダムイベントも盛だくさんだから、だから、だから……。

ボクは苦手! でもおもしろい!!

驚異のPC-8001なみグラフィック!

お次は『ワン・オン・ワン(以下「000」と略)』。よくアメリカ映画なんかで、路地裏でやってる1対1のバスケットボールのゲームなんだけど……だけど、000ってこんなゲームだったっけ?

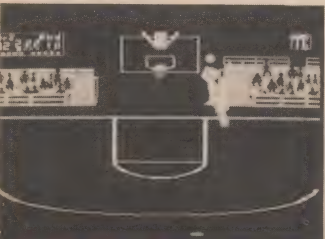
ボクが知ってる(芋吉さん

0度からのカットイン! ノーマークでシュート!!

辛口連載

私が悪うございました。

勢い余って、グラスボードを壊しちゃった！

ちのマックで見た）○○○って、もっとエキサイティングな雰囲気があったと思うんだけどなー。

——サウンドだって、サンプリングを使った、バスケットシューズのすれる音まで再現したものだったしー。

——グラフィックだって、こんなPC-8001みたいなもんじゃなかったはずだしー。

㊦ハードが違うんだから、しょうがないだろ。

㋲いや、これは「ハードの違い」の一言じゃすまされないよ、絶対。だって、PC-98だったらもっとグラフィックを細かくしてもいいんじゃないの？ PC-98の能力だったら、それぐらいできるはずだよ！ サウンド機能が貧弱だったら、その分グラフィックで、エキサイティングな感じを表現するもんでしょうが！

掃除のおじさんが、文句言ーう言う！「小言親父」と命名しました。

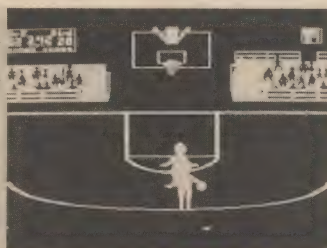
ファールもちゃんと判定してくれるんだよ。ハッキングかな？

㊦そうは言うけどな、動きはかなりのもんだぞ。

㋲そりゃあ動きの良さはボクだって認めるよ。カットインするために、**後ろを向いて、斜めに動いて、前を向きつつジャンプしてシュート**——相手がこれぐらいの動きを見せてくれるし、自分だって慣れればできるようになるもんね。

でも、細かいところに不満がたっくさんあるの!!

まず第一にキー操作。斜めに動くのに、テンキーの8と6を同時に押してもダメで、9を押さなきゃならないなんてヒドイ！ 第2にゲーム展開。1対1で、えんえん球入れ続けるなんて、いくらなんでも飽きちゃうよ！

スペースバーを1回たたくと後ろを向く。連射すると、くーるーくる、くーるーくる……。

㊦まあ、そう言うな。途中で、バックボードが壊れて掃除のオジサンが文句言ったり、うまいプレイをビデオでリプレイしたり、飽きさせないようにイベントがあるじゃんか。

㋲いや、不満それだけじゃないの。いちばん頭にきたのはこのゲームを起動するのに、MS-DOSのシステムディスクが必要だってこと。ボクは『一太郎』持ってるから、そのシステムディスクで起動すればいいけど、何にも持ってない人は別に用意しなきゃならないでしょ。

それで7800円は、絶対に高すぎる！

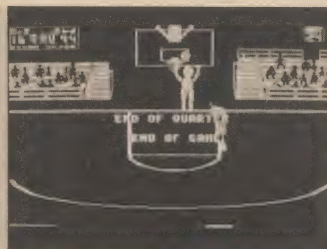
㊦おいおい、モヘップ、そんなに怒るなよ。

あ〜〜〜

ドッカーン!!

（読者の皆様には大変悪うございますが、モヘップが爆発したため、今回のレビューはここで中止です。）

さすがのDr.J＝モヘップも、プロレベルでは大敗だねっ！

評価だぜ！

ミュール

本文じゃ言葉が足りなかったけど、ボクはこのソフトで、資本主義と、需要供給の法則と、地上げの構造と、あと（えーとえーと）人間の本性の醜さを学んだよ。

マルチプレイヤーゲームのエッセンスと、コンピュータならではのリアルタイム性がうまくミックスしたこのゲーム、1人でやってもおもしろいけど、多人数でやるなら絶対のオススメ！ 音楽もいいよ。

項目	評価
グラフィック	5
サウンド	5
操作性	OK
熱中度（1人プレイ時）	4
熱中度（4人プレイ時）	∞
友情破壊度	∞
総合評価	5

「ボクが悪かった！ 買うから許して！」

ワン・オン・ワン

やってみると、奥が深い。そこそこ熱中もできる。でも、このゲームをパッと見て、ぜひとも買おうって思う人間がどれぐらいいるかなぁ？ グラフィックとサウンドが弱いね。それに、値段のわりに内容が単調のような気がするよ。これが2千円以下だったら、十分買う価値あるんだけどな。あと、MS-DOSがないとできないのが痛いよ。

本文では爆発しちゃって、ホントに悪うございました!!

項目	評価
グラフィック	5
動き	3
サウンド	1
操作性	イマイチ
熱中度	4
コストパフォーマンス	低い
総合評価	2

「悪いけど、今回は勘弁してね！」」

とにかく寒い！　ふところも……。

BEEPLE LAND びーぷるランド

BEEPERの主張

◆半月ほど前、「戦場の犬」を見てUZI短機関銃を撃ってみたいと思っていた。だもんで、すかさずそのゲームに飛びついた。そのゲームの名は、**オペレーションウルフ**。あのグラフィック！　あの銃の反動！　あの弾丸の発射音がたまらない。

一カ月ぐらい前までは、セガの体感ゲームにばかりハマってたけど、今日から僕はタイトーのファン！　さあ、君も今すぐゲーセンに行き、オペレーションウルフをPLAYしよう。

（新潟県・富永モヘップ⒂）

◆おもむろにこんなことを書くのは、どーかとおもうけど言わせてもらうっ！　12月号で**ドラゴンクエスト**Ⅲのことを書いていた怒濤篝剣さん。あなたこそオリジナリティーがないんじゃないんですか？仮にプレイヤーのシステムとかがウルティマⅢのまねっこだーというのは、わかるけど、どぉーしてマップが世界地図だと安易だとか、オリジナリティーがないだとかいえるんですか？　他の人もそうだけど、まだできてもいないゲームをあーだこーだと言って……。ゲームをする人間は、そうあってはいけないーっ。

（埼玉県・あおむいせい）

◆こらー、NEC。PCエンジンについて一言いいたい。そりゃあ、キャラはでかいし画面は、きれい、おまけに音もいい。しかーし、値段が高い。それに期待されてるCDプレイヤーや液晶TVとの接続構想もどうなることやら……。これで、某ゲーム機のような道を歩んだらどーすんでしょう。心配させないで！

（大阪府・中国ラリパッパ学芸団）

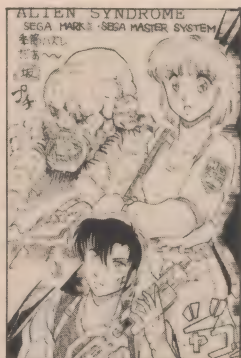
◆最近どーも**ファンタジーゾーン**Ⅱをかんたんすぎるなどといってけなす人が増えています。

しかし、難しいゲーム＝おもしろい、とは限らないでしょ。全面クリアに何ヵ月もかかるアクションゲームばかりやる気になりますか？

ということでクリアする時間よりもクリアし終えるまでの間どれだけ楽しめたかでゲームを評価してほしい。その点FZⅡは、よくできていると思いますよ。

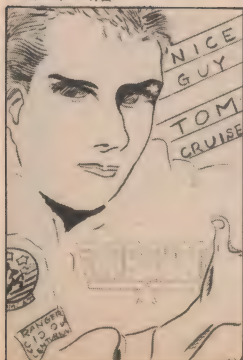
（愛知県・ファミリーコンぴゅー太）

ご意見募集中！

このコーナーでは、読者のみなさんの、ゲームに対する意見、BEEPへの要望、提案など、自由な主張を求めています。反論もけっこう。今すぐ、「BEEP編集室主張係」まで送ろう！

▲神奈川県・坂貴紀

▼富山県・晴香

◀長崎県・あきゆき　かずみ

BEEPLE LAND

じゅもんがちがいます

みんな、あけましておめでとう。和歌山生まれでもないのに、ミカンを食べすぎて顔が黄色になりかけているYASだよ(SEGA Vol.3ネタ)。

みんなお年玉はいっぱいもらえたかい? ボクは、もうお年玉というトシじゃないけど、みんなの手紙がボクにとっての最高のお年玉になるのさ!

と、クサイセリフをはきまくったところで、さっそく今月の作品にうつるとしましょ。

♨たいそう変わり者が
——かわいそう物語
♨アリオン行こう、時間だ。
——赤い光弾ジリオン
♨赤い皿に文化を
——カサブランカに愛を
♨羅針盤仕様—神羅万象
♨宇宙軌道よいか?
——妖怪道中記
(岡山県・こまんだあFWM)

▼こいつぁうまいっ。「アリオン〜」なんかサイコーだね。「赤い皿〜」は意味を考えてたら、思わずウケちゃった。

♨サラダマン——サラマンダ
♨夕日の権利——飛龍の拳
(京都府・ヒートボディ)

▼サラダマンってどんなかっこしてるんだろ。思い浮かべただけでも大笑い。

♨男「彼女ぉ、どんなのがタイプ?」
女「アールタイプ」
(福岡県・さらまん太)

▼けっこう考えそうなネタなんだけど、ギャグのタイミングがとってもGOOD。

♨ネタ、ネタ、ネタ、ネタ……
ネタ、ネタ、ネタ……
浮かばずに寝た。

▼これは常連黒織クンの作品。ホントはハガキの表に書いてあったんだけど、いちばん笑えたんで載せてしまった。黒織作品はまだ続くぞ。今度は俳句シリーズだ。

♨ハガキさえ　出せば常連
キミも出せ
♨血のにじむ　ハガキ出しても
ボツはボツ
♨なにげない　会話の中の
MVP
(神奈川県・黒織しぶき)

▼MVPではまことに残念でした、の黒織クンだったけど、'88はまたがんばって、楽しいハガキをガンガン送ってちょーだいね。

♨エルフは村を好きでキスをラムは奮え。
♨多慶屋酒で　今朝焼けた
♨猫に小判、雅にPC
(山形県・氷水麗理)

▼ぬわんと、以前ビープルランドで活躍していた子宝レリクスが、名前を変えて復活してきたぞ。その名も氷水麗理。さすがに常連だっただけあってパワー十分、センス抜群、他の常連達をおびやかす存在となることまちがいナシ。

話はかわるけど、さっきの「雅にPC」ってのを教祖様におみせしたところ、「大きなお世話だ」とプリプリしつつ、「鬼に金棒、雅にMZ」なんてのを即興で作ってしまった。まったく電波教のパワーには恐れ入りました。ま、これからもまだ寒い日は続くけど、カゼなんかひかないようにね。それじゃ、今年もヨロシクネッ!!

じゅもん募集中!

このコーナーでは、ことわざ・格言のパロディ、回文、アナグラムなどの言葉遊びの他、おもしろいネタを募集している。送り先は「BEEP編集室じゅもん係」だよ!!

なんでも必勝法

先月の必勝法では舞い上がってしまい、冒頭で「新年明けましておめでとう」などと場違いなことを書いてしまった(12月8日売りなのに)。だけど、こんどこそは本当に、新年明けましておめでとうなのだ。みんなも、ライター生活あと1年である、たけじゅんのこのコーナーをけっしてなくすことないように投稿してくれよ。(編)大学卒業してフツーのサラリーマンになろーての、そーはいきませんって!!)それじゃ、今回の課題「あがってしまったときに落ちつく必勝法」をいってみよう!

⚾便器に顔を突っ込む。しかもそのまま水を流す。洋式のほうがいい……何の話をしているんだっ!
(愛知県・すいちゃん)

▼じつに意味がなく、これといって目立った作品でもない。しかし、意味はないんだけどペンネームの「すいちゃん」という文字に引かれてつい採用してしまった。内容、PNとも意味のなさでまとめてしまったようだね。必勝度はペンネームに9。

⚾「人をカボチャだと思い、カボチャ畑の中にいると思え」などと言うが、カボチャ畑の中に1人でいるほどむなしいことはないと思う。
(滋賀県・秋嘉魔留)

▼うーん、昔の人の言ったことをじつになめている奴だ。けど、僕も思うが「手のひらに人という字を書いて人を飲み込んでしまえ」なんて言うが、人を飲んでしまったら誰もいなくなって困っちゃうよな……。とりあえず必勝度4。(編)20歳にもなってくだらないことを言ってんじゃない! たけじゅんの必勝度はざぶとん1枚取り上げだ)

⚾次の作品はイラストだよ。

(大分県・宮木貴彦)

▼仮にも対象年齢が小学生から高校生までというBEEPになんたる必勝法だ。こんなもんを採用したら学校荒廃に力を貸しているように思われるじゃないか、まったく……。必勝度は1だ!(編)じゃ、採用すんなよ)

それでは気分を入れ換えてオリジナル必勝法にいってみよう!

⚾ハミガキ必勝法——忙しい朝、歯を磨くのはとてもめんどうだ。そんなときは子ども用の歯磨き粉をご飯にかけ、そのまま食べよう。これで歯はピカピカになるだろう。子ども用の歯磨き粉はおいしいので、なんの違和感もない。
(京都府・ヒートボディ)

▼ヒートボディも必勝法では常連組に入ってきたね。最近では歯磨きガムなんていうのも出てきたから、ふりかけ歯磨き粉なんてのを開発したらバカウケだろうね。必勝度は10をあげちゃうよーん!

ということで、新年第1回のなんでも必勝法は無事終了。よく、はがきに「このコーナーは穴場だ」とか「他のコーナーでの採用率は0割なのに必勝法だけは5割で採用されている」などという〝穴場〟批判をされているが、その通りなのだ。たけじゅんはあまりBEEPを読んでいないので(?)常連は誰かということを幸いにも知らないため、常連に偏った採用はしないんだろうな。もちろん、これからもおもしろい作品なら常連でなくても採用するつもりなので、おもしろくて目立つ作品をドンドン送ってくれ。

それでは次回の課題を発表する。広島県の王仁丸の案で「いたずら電話撃退必勝法」というテーマでいくから、ドシドシ投稿してくれ。じゃ!

必勝法募集中!

必勝法ったって、ゲームに限ることはない。自由なテーマで考えてみよう。何でもいいから、思いついたらすぐに、「BEEP編集室なんでも必勝法係」まで。

ピックアップ

（12月号愛読者カードより）

明けましておめでとう!! 今年もBEEPともどもヨロシクね。ではさっそく、年の始めのピックアップだっ！（実はまだこれを書いてる時点では12月だったりして……）

★ついにBEEPも3周年ですか。おめでとうございます。創刊当時から読ませてもらってます。

（愛知県・内野一）

㊙そ～だったね。いや～正月からメデタいなあ。

（編）というワケで、これからもヨロシクネ!!

★アフターバーナーIIダブルクレイドルタイプは、いったいいくらするんですか？

（群馬県・武井秀樹）

（編）たしか1ー9×万円ぐらいだったね。

（雅）ちょっとタセば、MR2スーパーチャージャーが買えるな。

★最近、近くのゲームセンターが、ビリヤード場にへんし～んしてしまった。ああ悲しい……。ビリヤードブームよ早く去れ!!

（愛知県・KUNI）

（雅）なんだぁ、覚えたてのジャンプボールぶつけるぞっ!!

（編）残念だったね。雅も私もビリヤードは大好きなのだ。

★僕は、大日本印刷株式会社に言いたい。僕が買ったBEEPは、ページとページがくっついている。印刷が少しずれているぞ。

（静岡県・北川季美）

（雅）もうしわけない。だから、本を買うときは選んで買ってちょ！

★たのみゅう！ プレゼントおくれやすバンバふみよと言わないから。もしハズれたらBEEPスタッフ全員にエイズうつして逃げちゃうぞ。それでもいいのか！

（大阪府・宇都健一）

（雅）そういえば、エイズでダイエットするっていう（編）もいるなあ。

（編）あー、なんか顔にブツブツできてきたな。ケホッケホッ。そんなバカな！

★血に飢えたGAMERたちよ、今こそ自らの手で鎖を解き放つ時がきたのだ。SEGAがGAMEを治めた証。THE BURNER AFTER BURNER！

（石川県・福田理彦）

（雅）替え歌のようですが……。ところで、ZZトップのLPにアフターバーナーって曲があるらしいね。僕、洋楽にウトいから、わかんないけど……。

★日本ファルコムの引っ越した後の店舗が、貸しビデオ屋になってしまったのを僕は知っている……。

（東京都・辻慎一郎）

（雅）へぇ、じゃあザナドゥのビデオが出たら、そこで借りればいいじゃん。

（編）元ファルコムの1階は、センベ屋だった。

★雅さんの誕生日はいつですか？ 超越ジイサン(61)は本当に61歳ですか？ そして、その年でアフターバーナーIIなどやってるんですか？

（静岡県・小嶋慶）

（雅）もう過ぎちゃったけど、TAKE ON！と3日違いの12月13日なのさ。

さて、今月のピックアップは、このへんで終わり。

そして、いよいよ発表!! 年始スペシャル**カルトジュース大賞**だ。

12月号で募集したカルトジュースだが、情報や現物もそこそこ届きハッピーだぜ。情報&現物の内わけは、埼玉県の黒田君から届いた〝カキジュース〟をはじめ〝炭酸入りウーロン茶〟〝熊笹パンチ〟（笑）などなど全部で15通。

さて、問題の大賞だけど、北海道からワザワザ現物を送ってくれた小橋君の〝メッコール〟に栄えある大賞を捧げたい。メッコールは、なんと麦から作ったコーラで、味もかなりスゴイが、本数をこなし身体をメッコールに慣らしてしまえば、けっこうイケるかもしれないぞ。

準大賞は、最も反響の多かったセブン◯レブンでも売っている〝マカデミアナッツチョコレートチップソーダ〟（爆笑）。こいつも、飲んでみたら、かなりスゴかった。まだ飲んでいないBEEPERは、ぜひお試しあれ！

ゲームキャッチフレーズ

読者のみなさん冬休みはどうだった？ つまらないRPGにハマったりしてなかったかな。休み中ゲームをやりまくっていた人はもうそろそろ頭の切り換えをしないとあぶないぞ！ くれぐれも友達を倒して2000ゴルダ手に入れないようにね。だって知名度が下がったらおこづかいが減っちゃうもんね……どうやらボクも少々やられているみたい。

さて12月号の答えは埼玉県の三重ハニカム構造でした。今月はどうしようかと思ったけど、素直に怒りをぶつけてくれた佐賀県の阿古屋に目も当てられない記念品を送ろう。

ふんじゃ今月のキャッチを始めようか！

☺シモンの子孫はエンジニア――F-スピリット

（大阪府・それいけX1をのっとる会会長）

▼ピットクルーのことだと思うけど、これって本当にソックリだね。

☺背景はエクセリオン――マークIII版アフターバーナー

（岡山県・FWM）

▼完成版を見る前に書いてくるとは大したもんだが、実際そうなんだよね……。

☺ペガサス点滅拳！――聖闘士星矢

（奈良県・ちた丸）

▼キャラクターものって期待するなと言われても期待しちゃうんだよね。とくに◯ンダイは……。

今月のMVP！

☺父さんの隠し子です――オパオパ（2Pのウパウパ）

（北海道・スーパーサンダーミラクルパワーズ）

▼うまい！ やっぱりそう思っちゃうよね……。

☺晩年のゲーム小僧――カルノフ

（福島県・家の屋佐吉）

▼これもなかなか。ハゲてるだけと言われれば、それまでだが……。

☺やられると手がはれてしまう――THE功夫

（群馬県・いぬにもあげるばたあぼうる）

▼クリアしたらしたで、こっちの指がはれちゃうよ。パッドがね……。

☺ラピッドファイヤーユニット販売促進カートリッジ（ファンタジーゾーンII）

（千葉県・メルセデス・ベンツ）

▼なくてもできるけど、いっしょに買った人は多いんじゃないかな。

☺火をはく連ダコ――FC版サラマンダ

（愛媛県・立川のしっぽ）

▼3面のサラマンダのことだよね。たしかにあのオダンゴドラゴンは蛇には見えないなあ……。

最近ハガキが多いので競争率がはげしい。ボツになってもくじけずにガンガン送ってくれ！ それじゃ。担当はTAKE ON！でした。

▲東京都・田尻健一

キャッチフレーズ募集中！

ゲームのおもしろいキャッチフレーズを考えて、「BEEP編集室ゲームキャッチフレーズ係」まで送ろう。何のゲームかわかるように書いてね。

第4回 ゲームマンガアイデア道場

監修・二階堂正宏

マンガの書き方 その4

おもしろいマンガを描くためには、世間の人より考える時間を多くもたなければいけません。

大きく分けて人間には、考えるときウーンウーンと苦しみ抜くタイプと、ただボーっと魂の抜けたようにみえるタイプの2とおりに別れるようです。私の場合は、後者のタイプに属するようです。

私のような魂の抜け殻タイプの人間は、だいたい世間の冷たい目にさらされます。それに耐えるのもひとつの修行と思わなければ、いいマンガは描けません。

私も少年のころから「あいつは、バカだ」とか「間抜け」とか言われつづけてまいりました。今もって、妻や子供に「うちの父ちゃん、仕事もしないでいつもボーっとしてたり寝ていたり、なまけものだなぁ」などと言われてます。ところが、そんなときこそ私の頭は、フル回転しているのです。

机に向かって、絵を描いているときなどは、楽なもんです。

たとえどんなふうにみられても、どこ吹く風と決めこむ強い心を養わなければなりません。

ゲームマンガ募集中！

このコーナーでは、ゲームをネタにしたマンガを募集中！テーマ、コマ数は自由。ただし、ハガキ1枚に黒インク（ボールペンなどでもよい）で描いてくれ。送り先は「BEEP編集室マンガ係」だよん。

▶大分県・宮本貴彦

◀愛知県・ビー玉のためさん

岡山県・こまんだあFWM
絵が堂々としていていいぞ。アイデアの4と2の逆を使っているところなどわかりやすいしね。タダもうひとひねり4と2を使って3、4コマめを描くと完璧かな。

東京都・浅見圭介
これは、はっきり言って笑える。なかなかのもんですよ。でも、4コマと5コマの「ホントー！」「ウッソー！」のシーンとか「シーン」は、なくてもよかったね。

佐賀県・阿古屋
久々の女の子の入選、おめでとう。絵がうまいし、登場人物の顔の表情がリズミカルで楽しい。わけのわからんアイデアだが、なんとなくおかしいね。

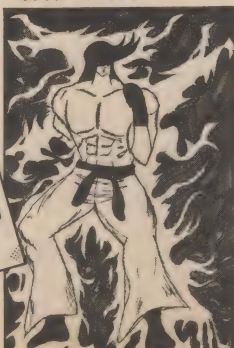
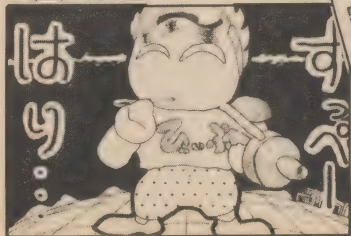
群馬県・リューマチリゲル
体感ゲームのアイデアは、今回も大変多かったが、これが一番デキがよかった。とにかくリズム感がある。だから他人を説得する力があるんだね。

▼埼玉県・明代田豊

▲福岡県・MID

▼奈良県・風がわりなヘビ

▲新潟県・ころ

▼茨城県・地球丸

サンダーバードコーナー

●PCエンジンのTHE功夫、ファミコンの桃太郎伝説をサポートします。
〒123 東京都足立区栗原1-21-5 佐藤博美

●時空勇伝デビアスをサポートします。
〒456 愛知県名古屋市熱田区西野町3-8高橋方 井上一美

文通したいよ〜ん

●パソコンなどでMIDIをやっていて、VGMなどを演奏されてる方。X68にMIDIがほしいと思ってる方、ぜひ文通してください。じきにサークルも作りたいと思います。
〒240 横浜市保土ヶ谷区川島町1404くぬぎ台2-205 川島清史(17)

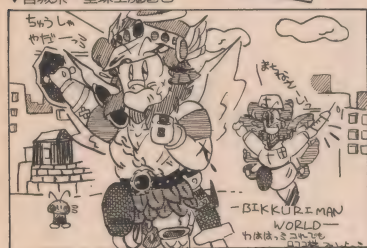
●いまだにアウトランの好きな人、アフターバーナーが好きな人。そして、セガのゲームが好きな人。お便り、イラスト待ってます!
〒049-11 北海道上磯郡知内町字元町126-13 本間 仁(16)

●僕は、オパオパやハリアー、アイダが大好きな内気な少年です。D&Dなんかも好きです。こんな僕と文通しませんか。
〒300-12 茨城県筑波市稲荷前1-1茗溪学園寮内 田中栄一(16)

▶群馬県・謎の剣士イループ・リッド

◀徳島県・大西智樹

▶佐賀県・懐鬼

▼宮城県・聖蝶士魔魅也

サークル紹介

〈会員募集・同人誌販売〉

☆パソコンユーザーズクラブ
パソコンゲーム好きの集まった同好会です。会誌パソコンユーザーのための井戸端本(オフセット130Pオマケ付き)を販売します。送料込みで600円。なお、会員募集もしてますのでヨロシク!
〒314-02 茨城県鹿島郡神栖町知手中央6-21-11 高橋ひろ(18)

☆このほど、ゲーム・マンガなど広い分野をもつクラブALL OVERが会誌を出すことになりました。内容は、マンガ、ゲームの必勝テクなど。まずは、60円切手同封または往復ハガキで左記まで。会誌300円。
〒441-01 愛知県宝飯郡小坂井町伊奈市場2-5 伊藤直泰(14)

☆IBKは、MSX・MSX2、FCなどを対象にしたサークルです。活動内容は、月1回発行の会誌で、ゲーム情報から、プログラミング言語まで、ドンドン掲載。入会資格はとくになし。希望者は60円切手同封のうえ、左記まで。
〒989-23 宮城県亘理郡亘理町荒浜字隈潟50 武者慶治(15)

☆PC-TECH会員募集。PC-88シリーズユーザーが対象です。活動内容は、主にソフトの情報交換。入会金・会費無料。くわしくは、60円切手同封のうえ、左記まで。
〒491 愛知県一宮市大和町馬引古宮66-3 岩田浩明(18)

☆聖ビックリマンCLUB会員募集!! 入会資格はビックリマンの好きな方ならとくに規定なし。活動内容は、情報交換とシール交換。2ヵ月に1回会誌発行。会費は、2ヵ月100円。くわしくは、60円切手同封のうえ、左記まで。
〒969-04 福島県岩瀬郡鏡石町字鏡田字岡ノ内90 橋本恭人(14)

☆PASCAL・SEGA会員募集中! ソフト情報、楽譜などを載せた会誌を発行中。現金書留で800円を左記へ。
〒192-03 東京都八王子市南陽台2-25-14 河合政成(13)

〈新規発足サークル〉
☆マークIIIコミュニケーションWORLD会員募集中。主な活動は会誌M・C・Wの発行。その他の活動をいろいろ計画中。入会希望者は、60円切手同封のうえ、左記まで。
〒949-03 新潟県西頸城郡青海町名引209 高沢友人(15)

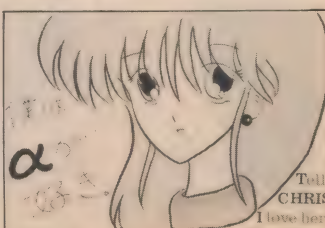
☆T・D・Fクラブ会員募集中!! 対象は、FM7/77シリーズを所有している人で、2Dのユーザー(2DDは不可)。会誌の発行なども計画中。興味のある方は、60円切手同封のうえ、左記まで。
〒857-01 長崎県佐世保市松瀬町1028-2 山下勇二(18)

☆Hack WorkXI・MSX2・PC-88シリーズユーザー募集中。活動内容は月1回の会誌発行。ソフトの共同購入など。会費は月30円。くわしくは60円切手同封のうえ、左記まで。
〒015-04 秋田県由利郡矢島町川辺小板戸70-3 三浦正明(16)

☆MSX BEGINNERSは、初心者のためのクラブです。活動内容は、月1回の会報を通じてハード、ソフトなどの基礎を学習など。入会資格は、MSX・MSX2ユーザーならOK! 60円切手2枚同封のうえ、左記まで。
〒737-12 広島県安芸郡音戸町大字渡子5740-1 下垣内秦(17)

▲徳島県・ともくん

キミのサークルを紹介しよう

サークル名、活動内容、入会の条件、あて先、代表者氏名、年齢を200字程度にまとめた文章に、連絡先電話番号(掲載はしませんが、編集室との連絡のため)をそえてください。その他、会誌等の資料があれば、なるべく同封してください。担当者が電話で内容を確認し、誌面で紹介します。送り先は「BEEP編集室サークル紹介係」です。

12月号読者プレゼント当選者（敬称略）

①アフターバーナー
福島県・佐久間雄二／茨城県・宮原寛人／野沢力／大阪府・山野大輔／福岡県・今村一也

②ファンタシースター
神奈川県・草彅秀興／富山県・中市篤／石川県・高尾学／静岡県・數田栄一／愛知県・斎藤順二

③麻雀戦国時代
青森県・松橋隆夫／山形県・佐藤賢哉／東京都・関口義隆／富山県・丸谷拓之／大阪府・永谷信幸

④妖怪屋敷
大阪府・柴田隆司／兵庫県・佐藤勝／和歌山県・太田義人

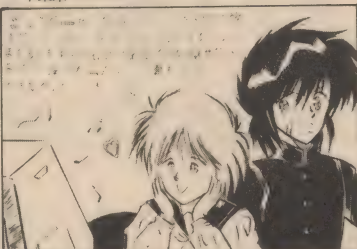
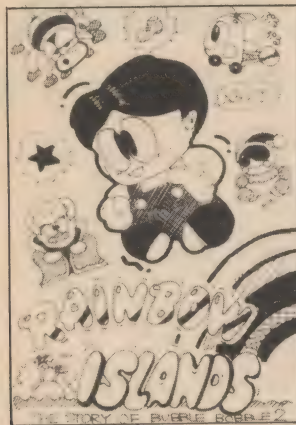
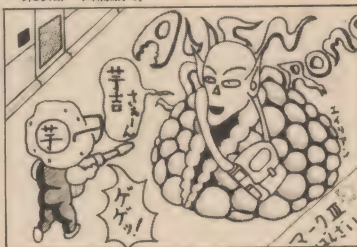
⑤ガーディック外伝
富山県・島圭介／岐阜県・田中顕裕／大阪府・森和也

⑥ルパン三世
福島県・小松潤／埼玉県・坂上真一／神奈川県・伊藤寛

⑦カルノフ
北海道・長多昭忠／東京都・尾前裕行／京都府・宮地司

⑧時空勇伝デビアス
神奈川県・藤原洋子／愛知県・大谷直人／鳥取県・下田卓幸

⑨サイドポケット
山梨県・木下理／兵庫県・大上響／広島県・政陽二

▼千葉県・みらくら

▼東京都・斉藤勝晴

▲東京都・SEED

⑩ファミリーサーキット
茨城県・秋田博／新潟県・南雲和幸／愛知県・柴田一樹

⑪ウシャス
東京都・野口武義／神奈川県・西川寛行

⑫アシュギーネ　復讐の炎
長野県・川上博幸／愛媛県・山中伸

⑬アシュギーネ　天空の牙城
北海道・依田友也／神奈川県・吉田武洋

⑭ティル・ナ・ノーグ
山形県・矢口享／千葉県・鈴木圭一

⑮リバイバー
栃木県・星野健治／群馬県・長島史幸／京都府・辻本法臣

⑯ソーサリアン
宮城県・水戸治／愛知県・山田弘

⑰かわいそう物語
神奈川県・森本夏木／福島県・会田浩光

⑱ハイドライド3
秋田県・打矢鉄山／福島県・宮田哲雄／庭山信生／茨城県・飯島和則／神奈川県・松崎好訓／愛媛県・高岡大祐

⑲ルパン三世・ゲームブック
宮城県・高橋悟／岐阜県・松崎啓二

⑳ブラック・ドラゴン　Tシャツ
北海道・加藤公俊／群馬県・天野幾朗／埼玉県・井上直人／大島芳博／原田守康／千葉県・管野慎吾／東京都・中川由紀／志水陸一郎／富山県・真田洋輔／愛媛県・佐賀晃彦

今月の講評

とまあ、そういうわけで、今月の講評だよっ。

先月に引き続き、意外な結果になっちゃった。なんたって、1位が、九州だもんね。先月ぶっちぎりで、トップに立った中国・四国も7ポイントとなかなか健闘してるみたい。

それにしても、ナサケナイのが、北関東、南関東。来月は、もっとガンバってほしいもんです。のっけから、混迷をきわめる1988年、今年はいったいどうなるやら……。

ところで〝ピックアップ〟のカルトジュース大賞、どうだった？　世の中には、ヘンなものが、まだまだいっぱいあるぜ――っ。

オエッ!!

エリア	先月までのポイント	今月のポイント	計
北海道・東北	3	5	8
北関東	5	6	11
南関東	4	8	12
中部	6	6	12
近畿	5	7	12
中国・四国	12	7	19
九州	8	9	17

1月号のゴメンナサイ

●24ページのシャロム魔城伝説IIIの値段が間違っていました。正しい値段は、5980円です。ごめんなさい。

●100ページ、沙羅曼蛇の値段も、間違っていました。5800円ではなく6800円です。

●126ページのセガのトップチャート表に間違いがありました。5位のグレートサッカーは、ワールドサッカーの間違いです。

●120ページのサークル紹介に載っている〝パワーアップMSX〟は、現在、会員募集をしていません。編集部のミスです。網野勝之さん、ご迷惑をおかけして、すいません。

とーとつですが2月号のゴメンナサイ。

●83ページの太平洋の嵐で、イラストの0(ゼロ)戦の色が間違っていました。ほんとうは、緑色ではなくて灰色です。また、機種も52型ではなくて21型でなければいけません。ゴメンナサイ。84ページの99艦爆の色も、もちろん間違いです。戦記マニアの人、お許しを…。

▲北海道・JOY

▶佐賀県・志気ちづる

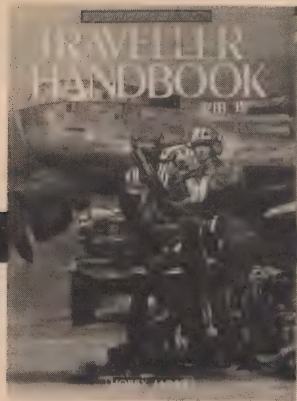
▶北海道・今月の変なやつ

「びーぷるランドへの投稿は……」

〒102　東京都千代田区九段南2－3－26
共関ビル　㈱日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集室（各コーナー名）係

ヨロシクネ！

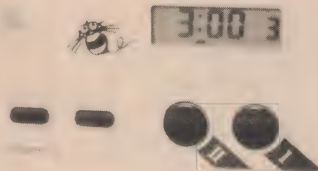
ほかほか瓦版

INFORMATION インフォメーション

ハドソン シュウォッチ・プロ

ハドソンから、おもしろ機能を搭載したファミコンコントローラー型時計「シュウォッチ・プロ」が発売された。

この「シュウォッチ・プロ」に搭載されている機能は「シューティング・カウント」機能、「カウントダウン」機能、「時刻表示」機能、そして、「いいかげん時計1、2」機能の5つ。なかでも「いいかげん時計」は、シューティング・カウントである数を出すと初めて使えるようになり、時刻を「何時何分コロ」というぐあいにおおざっぱに表示する変な時計機能だ。

価格は、1200円。

問い合わせ●㈱ハドソン（☎011・841・4622）

トラベラー・ハンドブック

RPGが盛り上がりを見せているなか、ボード版RPGのなかでひとつの世界を築いているSF・RPG「トラベラー」の完全入門書「トラベラー・ハンドブック」が、ホビージャパンから発売された。

本書は、まずゲームの基本的背景となる「帝国」の解説から始まり、レフェリーとプレイヤーのプレイの仕方、シナリオの作り方、そして、トラベラーQ&Aが解説されている。

また、キャンペーンゲームの解説とシナリオ、「続・黄昏の峰へ」のリプレイ、さらに、特別付録シナリオ「侵略の夜」も収録されている。

これ一冊あれば、これからRPGを始めたいという人から、トラベラーのことなら何でも知りたいという人まで楽しめ、トラベラーの世界をいっそう深く知ることができるだろう。

価格は1600円。安田均著。

問い合わせ●㈱ホビージャパン（☎03・354・9341）

氷水芋吉氏からの「新明解ナム語辞典」推薦文

「ナム語」の企画をはじめて聞いたときは、正直言って驚いた。もちろん、その価格設定に対して驚いたのだ。

「5000円にするつもりだ」と編集長はサラリといい放った。そして次の言葉がひどかった、「芋吉も買ってね」。冗談じゃないよ、麻生編集長！ 5000円もする本なんか誰も買いやしませんって、少なくともボクは買いません！

しかし、できあがった本は、見事に5000円払うだけの価値があるものだった。基板を型どった漆黒のプラスチック製装丁。表面の手触りは複雑かつ滑らかで、その重量感とあいまって、拳銃を連想させる。折しもボクの懐には金5000円也が（デキすぎだあ）。ボクは外界とのコミュニケーションを遮断し、ディップスイッチを高速思考モードに切り替えた。

「ナム語は重量が940グラムだからスライムを押しつぶすのがせいぜいでも内容はにしぢま君の4年にもわたる修練によって編み出されたこん身の一撃いや見出しが1134項目もあるからこん身の1134撃ともいうべき言葉の回転乱れ撃ちこの1冊さえ持っていればナムコマニアの総本山・巣鴨キャロットだろうがラジアメ・ファンの集いだろうが恐るるに足らない」

これだけのことを僅か256分の1秒で考えたボクは、すかさず懐から5000円を取り出し、ナム語辞典を手に入れたのだった。5000円を受け取った麻生編集長は「ありがたや」とつぶやいた。

身内も払う5000円！

氷水芋吉は新明解ナム語辞典を推薦します。

（傍線の単語は新明解ナム語辞典の収録語です）

ナムコ テレホンカードプレゼント

ナムコでは、ファミコン用ゲーム「カルノフ」の発売にともない、「カルノフ」テレホンカードが、合計3000名に当たるプレゼントを実施している。

●応募方法……「カルノフ」のゲームカセットに同封されているアンケートハガキに、必要事項を明記して送る。

●締め切り……昭和63年1月31日（当日消印有効）。

なお、当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

'88セガマスターシステム ヒットキャンペーン

セガ・エンタープライゼスでは、「セガマスターシステム」の発売を記念して、「セガマイカードマークⅢ」が、毎月1000名、合計3000名に当たる、「'88セガマスターシステム・ヒットキャンペーン」を行なっている。

●期間 昭和63年1月1日～3月31日

●応募方法 セガマスターシステムを買うと付いてくるアンケートハガキを送る。

●締め切り 昭和63年3月31日（当日消印有効）。

なお、当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

テレホン探偵団シリーズ第1弾「こちら御堂筋警察　特捜課」

テレホンアドベンチャーでおなじみのアミューズメントクラブ・プロダクツでは、昨年12月10日から、テレホン探偵団シリーズ第1弾として、「こちら御堂筋警察　特捜課」を行なっている。

ゲームは、代表インフォメーションに電話をかけると、ゲームの進め方と事件のあらすじ、そして殺人現場のシーンが告げられ、3人の容疑者が浮かび上がることでスタートする。あとは、その都度教えられる番号へ電話をし、数人の容疑者を割り出し、数々の場所で証拠品や情報をキャッチ、最終的に犯人を割り出す。

答えはゲーム期間終了後に、解決編の中で発表される。プレイヤーは自分の考え(推理)をハガキに書き、応募する。もちろん正解者には抽選でプレゼントがあるぞ。

なお、参加の際は、ペンとメモの用意を忘れずに。また、電話番号は間違えないように十分注意しよう。

テレホン探偵団スタート番号大阪　06・555・2299

問い合わせ●アミューズメントクラブ・プロダクツ(☎0422・44・4321)

コナミビデオ新作情報

コナミビデオの2月発売になる新作の2本を紹介しよう。

まず最初は「沙羅曼蛇」(1万2800円)。ビデオゲームからファミコン、MSXと移植され大人気の「沙羅曼蛇」が、ついにゲームソフトのワクを超え、待望のアニメーションになったのだ。

監督に「科学忍者ガッチャマン」の鳥海永行氏が、キャラクターデザインには「超時空要塞マクロス」の美樹本晴彦氏があたり「沙羅曼蛇」に流れる、まだ誰も見たことのない壮大なドラマをあかす。

そしてもう1本は、本格派ウエスタン「サンティー復讐の荒野」(1万4800円)。

主役サンティーにはアメリカの父とうたわれるグレン・フォードが扮し、一粒種の息子を荒くれのならず者に殺されて以来、賞金稼ぎとなり、容赦なく悪漢たちを追いつめていく元保安官を熱演。監督はゲイリー・ネルソン。

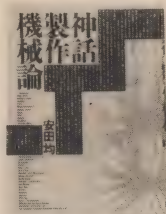
発売はいずれも2月25日。

問い合わせ●コナミ工業映像部(☎03・264・5678)

神話製作機械論

本書は、著者安田均氏が雑誌『遊撃手』や『バグニュース』に連載したものをまとめたものである。

安田氏といえば、いまさら紹介するまでもないが、『ウプラスの魔』(ハミングバード)のゲームデザインを担当したり、SF小説の翻訳家としても知られている。

その、小説からコンピュータゲームに至る該博な知識は、国産ゲームばかり追っている人々に「こんなゲーム、小説があったのか」と新鮮な刺激を与えてきた。そんな知識が集大成されたのが本書である。

取り上げられる対象は、スティーブ・ジャクソンのゲームブックから、ビデオ・映画・推理小説・パソコンゲームまで多岐にわたっている。

本書の帯には、"コンピュータ・ゲームは小説を越えたか?"とあるが、そのような問題よりも、ここにはさまざまなジャンルの素材を取り上げながら、そのおもしろさにうち興じている著者の姿が浮かび上がってくる。本書の記述のなかから本当におもしろいゲームや小説を見る目が開かれ、真におもしろいゲームが出てくればこれこそ著者の望むところではないだろうか。

残念ながら、本書には国産ゲームがほとんど登場しない。著者を驚嘆させるようなゲームが出るのはいつだろうか?

(BNN刊・1800円)

プロスティック PCエンジン版登場!

接続用ケーブルを交換するだけで、パソコンからファミコン、セガマークIIIにまで対応する、シグマ電子の外部ジョイスティック「プロスティック」が、操作性を改善した本体のマイナーチェンジにともないPCエンジンにも対応するようになった。

本体価格は、8900円、PCエンジン用ケーブルは、2000円。

問い合わせ●シグマ電子㈱(☎07948・4・0476)

ミニ連射コントローラー「ミニコマンダー」

連射機能を持ったコントローラーの数もずいぶん増えたが、ホリ電機から新しく連射機能を持った低価格のファミコン用コントローラー「ミニコマンダー」が、昨年12月15日発売された。

本機は、縦52ミリ、横95ミリの小型ボディー、1秒間4発、16発、25発、40発の4段階連射スピードコントロール、Iプレイヤー、IIプレイヤー切り替えスイッチ、ミニコマンダーとROMカセットがピッタリ納まるキャリングケース付き、などの特徴を持っている。

価格は1980円。

問い合わせ●ホリ電機㈱(☎045・933・9611)

質問テレフォン

掲載した記事・プログラムについてのお問い合わせは、下記の時間に、下記の電話で受け付けています　時間外の場合や、下記の電話以外でのお問い合わせはご容赦ください　なお、ゲームのヒントに関してはお答えできません

月曜日～金曜日の午後4時～6時

☎ 03・265・5819

BEEP スタッフ募集

BEEP 編集室では、次のような人を募集しています。
①コンピュータゲームに関する原稿が書ける人。とくに、パソコンゲームなどの徹底研究ができるくらい実力のある人。
②文章は苦手でも、ゲームの腕はあるので撮影の手伝いなどができる人。モデル撮影などに協力してくれる人(写真をそえて)。
③プレゼントの発送・アンケート集計などの地味な仕事でもこなせる真面目な人。

以上、いずれも原則として18歳以上で東京近郊在住の人に限ります(男女不問)。地方在住の人でどうしてもBEEP で原稿を書きたい人は、当方に来なくてもできる企画(たとえば連載物など)を立て、サンプル原稿を書いて送ってください。十分検討のうえご返事いたします。

応募の際は、住所、氏名、電話番号、使用機種、年齢、とくにＰＲしたいこと、どのページをやりたいかなどを明記し、BEEP編集室スタッフ係あてに送ってください。

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文してください。どうしても手に入らないときは、直接小社へ現金書留で注文してください。定価(1冊390円。ただし'86年8月号までは1冊360円。'87年3月号390円、'87年6・9・11月号420円、'88年1月号450円は除く)のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話で下記へお問い合わせください。

〈問い合わせ先〉 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク出版事業部営業 ☎03・261・4095

●'86年5月号
特集・ちょっと待って！ファミコン
●'86年7月号
特集・掟破りのBEEPスポーツ大将
●'86年8月号
特集・遠藤雅伸さんとつくったBEEP
●'86年12月号
とりあえず最終画面まで行ける気にさせる特集
●'87年2月号
特集・コンピュータとボードのあぶな～い関係
●'87年3月号
特集・大波コナミノリまくりっ!!
●'87年4月号
特集・ビデオゲーム調査団走る!!
●'87年5月号
特集・冒険遊戯がうんとこしょっ!!
●'87年6月号
やっぱり、きっぱりナムコ特集
●'87年7月号
特集・血湧き、指おどる対マン勝負
●'87年8月号
特集・ホラーゲームで背筋がゾ～！
●'87年9月号
寝た子を起こすMSX特集
●'87年10月号
特集・急加速セガ・パワフルレポート
●'87年11月号
特集・PCエンジンを追え!!
●'87年12月号
特集・RPGがおもしろくなってきた!!
●'88年1月号
特集・ボクにもできるゲームサウンド

定期購読の申し込みについて

書店で入手できない場合は、現金書留にて住所・氏名・「BEEP」定期購読申し込みと明記のうえ、4,860円を添え、㈱日本ソフトバンク出版営業部宛にお送りください。

STAFF

Chief Editor　麻生健司
Editors　近藤裕／新保利昭／武田浩二／石村　治／桑原　修
Designer　花本浩一／持田　哲／西脇深雪／ドイノシューセイ／田中正義／富永三紗子／勝俣正希／イースリープロダクション／ローラン企画
Illusrrator　石黒　茂／鏡　泰裕／川猫めぐみ／昆野弘子／嶋岡誠一郎／長谷川泰男／溝口　格／山本　護
Photo Grapher　小阪和則／蒲生晴夫／駒井啓二／宮脇基美／斉藤ふみお
Contributor　我流子／TAKE ON！／たけじゅん／Dr.KILL／ドクトルだみお／氷水芋吉／三峰奈緒／雅／YAS マシュマロマン
Printing　大日本印刷株式会社

次号予告

ゲーム界の〝巨人〟タイトー特集

最近のタイトーはなかなかゴッツイ。
ビデオゲームを出せば確実にロングセラーになるゲームを出してしまうし、ファミコン・MSXも頑張っている。そこで、次号ではこのタイトーにスポットを当てその魅力に迫ってみたい。また、セガのページも増やすぞ！
特別定価420円。もちろん、ソノシート付きさ！

3月号は2月8日発売!!
(一部の地域では発売が遅れることがあります)
来月号は特別定価420円よろしくね！

GAME OVER

●今月はツイていない。雪で撮影は中止になるし、指は4針縫った。おまけに原チャリでコケるし……。べつに悪いことはやってないよなーとよく考えたら、ボーナスを使っていなかった。普段どおりピンボールにならねば！（らばわく）

●豪快なテリチキバーガーとフライドポテトがBEEPスタッフに人気の店〝カザノバ〟。最近登場したチャイナバーガーは、YASによれば「パンに中華丼がはさまってる」そうな。でも、モスのライスバーガーよりウマイよ。（頭）

●今年も残すところあと2週間(今日はまだ12月17日)。子供の頃は、クリスマスとお正月をひかえてワクワクの時期だったが、最近では一年の経過の早さを感じるばかり。もうトシかな？ などと思う今日この頃。（TAKE）

●先日、アフターバーナー・パニックを見に行った。帰り道がK氏と同じなのでいっしょにJR渋谷駅で降り、東横線の改札口へ向かって歩いていたが、なぜか心臓がドキドキ、ドキドキ……。（T・S）

●ドッカーンッ！なんてアタマを破裂させてる場合じゃない。シメ切りのキビシイ年末を切り抜け(られたらいいな…)ホット一息だよーん、嫌いさ、白いワニなんて早くこいこい、どらえモン。（コンY）

●新しくなったBEEPには賛否両論が寄せられている。もっともな意見もあれば、ウーンと首をひねりたくなるようなものもある。来月号では、多少修正したBEEPをお見せしたいと思う。（K）

パソコン PASOCOM

今年も、のっけから話題作だらけ！

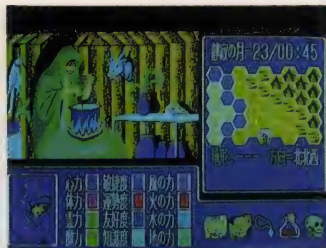
年も明けて、新作ゾクゾクのパソコン界。お年玉もボーナスも使いはたしちまったいっ。なんて、言わずにおもしろソフトを要チェックだよ!!

ちょっと変わったシステムのアドベンチャー
ハイバーニア

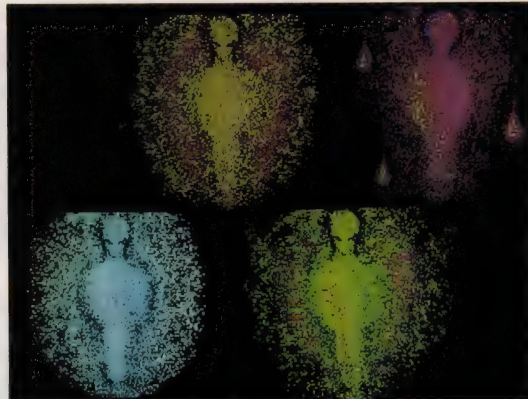
ハート電子
PC-98／88SR以降
媒体(価格) 5D(8,800円)

ハイバーニアってなんだ

「ハイバーニア」とは、ラテン語の「アイルランド」のことなんだ。アイルランドといえば、ファンタジーの宝庫だよね。

このゲームもケルト神話のように妖精がたくさん出てくるんだ。ゲームの内容だけど、ヘックスで移動するアドベンチャーゲームといったところかな。

ストーリーは、はるかな昔、ある“精神体”の自我が4つに分割されてしまったことから始まる。そして精神体を元に戻すために風の民のフィン・キャンテロン、火の民のロセッス・ランスロット、水の民のシルバー・ヘア、地の民のマモス・ダーナーの4人を冒険させるゲームなんだ。

ゲームを終了させるためには、もちろん4人の全員が条件を満たさなければならない。たいへんだぞ！　製作した人は、1日や2日ではちょっと……なんていってたね。

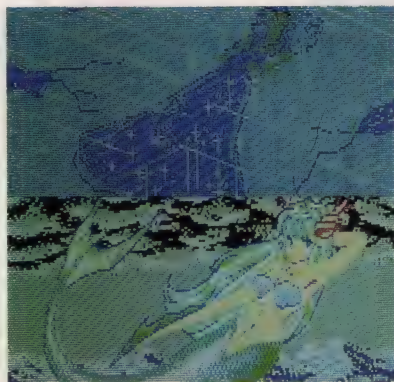
イベントの一つ。吟遊詩人が花畑で花の精にあったところだ。

火の精、風の精、地の精、水の精の4大精霊に会うのが大事だぞ。

薬屋にいっても、薬の材料を持っていなきゃ作ってくれないぞ。

時間や季節が過ぎてくよ

このゲームには、季節がきちんとあって、プレイするキャラによって効果が違うんだ。これも、ハイバーニアの特徴の1つだね。また移動するときは3Dのウィンドウが右や左の方向を示すと背景がズリズリと動いていて気持ちいいんだ。

移動の消費時間もちゃんと設定されていて、場所によって20分から2時間まで凝った作りになっている。そして、アイテムを持ちすぎると敏捷性が減ったりと細かいところにも気を配ってるんだよ。とにかく、今までにないシステムのソフトだし期待大だね。

（文／惣一朗さん）

氷の精と海の精は、仲が悪いからどちらかに会ったら、片方の精に会わないようにしよう。

鎖につながれた悪魔。悪魔を助けるときっと良いこと？　があるぞ。

㊩ジイサン、期待の野球ゲーム
Mr.プロ野球

クリスタルソフト
機種 PC-88SR以降
媒体(価格) 5D(9,800円)

野球シミュレーションの新星

野球ゲームといっても「Mr.プロ野球」は、いままで発売されているゲームとは、いろいろちがった特質をもっているんじゃ。

これまでの野球ゲームといえば、大きく2つに分類できると思うんじゃ。1つは、野球の醍醐味とはアクション性にあってじゃ、自分で選手を使ってプレイするものという考えで作られたゲームじゃな。2つめは、プレイヤーの指の動き、すなわちアクションゲームの要素ではなく、用兵が大事じゃという考えから、データをキチンとシミュレートしていくという方向じゃよ。

しかし、Mr.プロ野球は、そのどちらでもないのじゃ。プレイヤーは、プロ野球の監督になりきって自分の球団を切り盛りしていくマネーゲームのようなものじゃ。まぁどちらかというと、シミュレーションゲームの仲間といえるじゃろうがの。要するに試合だけでなく、球団経営のためのあらゆることをやらねばならんのじゃ。

こんな試合画面もキチンと付いているんじゃぞ。

じゃが、全然違うぞ! 内容は……

ウーム、Mr.プロ野球は、1度に3試合消化してくれるので便利便利じゃのう。

まず、どこが違うかといえば、監督になりきるといっても1試合だけを戦うのではなく、ペナントレースの流れをとらえながらプレイしていかなければならないのじゃ。

プロ野球の監督の仕事が、どんなにたいへんか考えたことがあるかの?

おかだなんぞにゆうきちゃんの球が打てるものかのぉ。

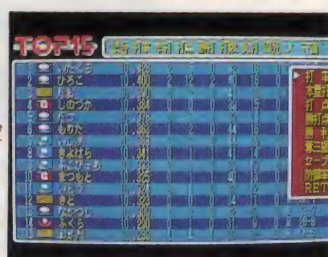
まず、チームの選手の人望を集めなければならんし、選手の給料を払わねばならんのじゃ。これが払えんとゲーム・オーバーになってしまうのじゃよ。また、スコアラーを使って他のチームの内情を調べたり、他球団の選手の醜聞をばらまいたり、やらねばならぬことがたくさんあるのじゃぞ。そのうえ観客動員も、もちろん増やしていかねばならないのじゃ。こうしてみると、ほとんど監督兼マネージャーの役割ロールに近いノリがこのゲームの一番の特徴じゃろうな。

いろいろな部門での順位を出してくれるから、活用するのじゃ。

今年のワシの最初の目標は、㊩監督になってチームを優勝させることじゃ。恐れいったかホッホッホ。

(文/超越ジイサン㊷)

これが、監督のデータじゃ。皆にいっておくが、これはワシではないぞ。

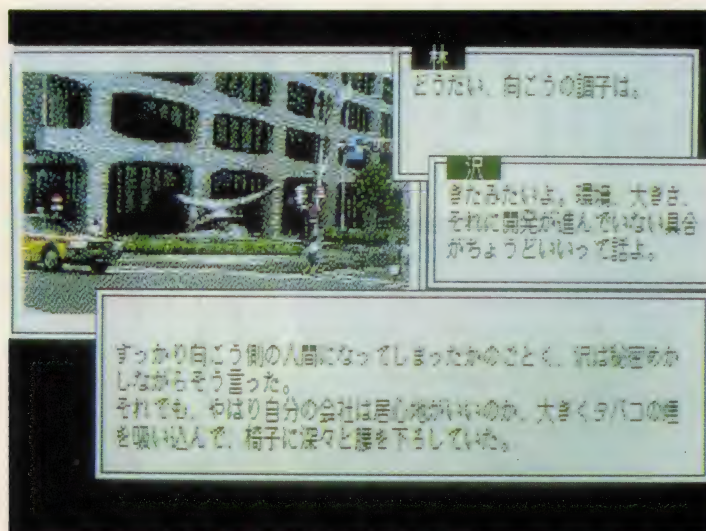
これって、もしかして電子出版てヤツ――
ドーム

システムサコム
機種 PC-98/88SR以降、X1シリーズ、MZ-25、X68000、FM-7/77AV シリーズ、MSX2
媒体(価格) 3.5/5D(9,800円)

小説を読むようにキーボードを叩け!!

あの「メルヘンヴェール」シリーズを世に送り出したシステムサコムの新シリーズが〝ノヴェル・ウェア〟だ。ノヴェル・ウェアとは、今までの印刷された小説をコンピュータを通して読ませるもの。コンピュータを使用するため、今までの小説本ではできなかったいろいろなことが楽しめるようになっているんだ。

たとえば、1場面ごとにビジュアル・サウンドをつけて、より効果を出せるし、主人公などの名前を自分の好みに変えることでストーリーにより感情移入ができる(DOMEでは、主人公の名前は、変えられないけど……)。もちろん、プレイヤーの判断で結末が変わったりもするんだ。

システム・サコムでは、ノヴェル・ウェアを一種の電子出版として位置づけているんだって。

1本めは、夏樹静子原作のDOME

こんな楽しいことができるノヴェル・ウェアシリーズの第1弾が、夏樹静子さん原作のDOMEなんだ。原作のストーリーは、核戦争に備えたシェルター都市"DOME"を造る人たちの苦労を描いた小説だった。

ゲームでは、舞台設定だけが原作と同じで登場人物、ストーリーの展開は、まったく違うものとなっているんだ。DOME製作を助ける側、つまり影で工作をしたり資金集めをする広告代理店に勤める林が主人公となる。そして、さまざまな苦労をして8,000億円もの大金を集めて、DOME計画を成功させることが目的なんだ。

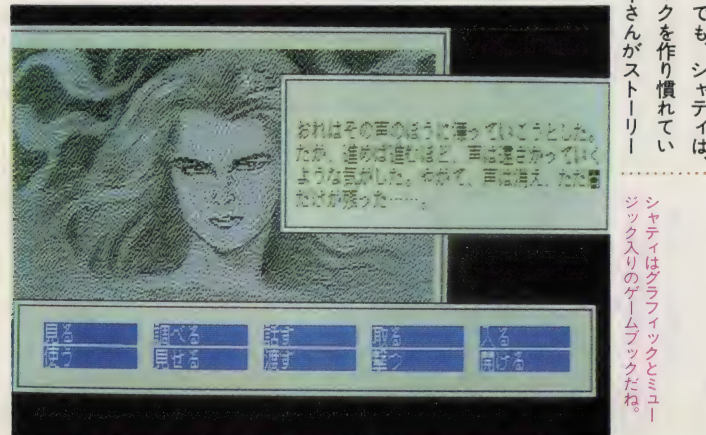
もちろん、ただディスプレイに表示される文字を読むだけではなく、いろいろな謎や難関をプレイヤーが主人公になって解決する、より進んだカタチのアドベンチャーゲームになっているんだ。

ところでDOMEは、写真を画面に取り込んで、グラフィックにしているんだ。深い意味はないんだけどDOMEに出てくる登場人物は、すべてシステムサコムの人なんだよ。たとえば、庶務の寺西さんはサコムのソフトウェア部の桜井邦子さんなんだ。他にもサコムの部長や社長秘書！の方も出演しているそうだから捜してみるとおもしろいかもね。

背景もすべて実写を使っていて、ゲームにのめりこめるぞ。

DOME計画を促進するための帽子。著名人に被ってもらった。

DOME帽子を被っているのは、システムサコムの社長秘書さんです。

ジャーン!! やっと登場。庶務の寺西さんことシステムサコムの桜井さんだ。

シャティ

システムサコム
機種 PC-98/88SR以降、X-シリーズ、MZ25、X68000、FM-7、77AVシリーズ、MSX2
媒体(価格) 5D(9,800円)

2本目のシャティは、オリジナルストーリー

「シャティ」はノヴェル・ウェアシリーズの第2弾だ。シャティはDOMEよりもより、理想のコンピュータ小説に近いんだ。DOMEは、しっかりした原作があったのであまり、ノヴェル・ウェアとしての広がりはもたせられなかったんだ。でも、シャティは、ゲームブックを作り慣れている鎌田三平さんがストーリーを作っている。だからゲーム内ではたいていのことができるようになっている。

また、うれしいことにゲームが終わったあとにプレイヤーが進んできたストーリーをプリントアウトしてくれる機能がついているんだ。もちろん、マルチエンディングだから何回も楽しめる。

プレイした自分のストーリーを友だちに読んでもらって感想を聞けば、キミも新人作家？だね。

（文／我流子）

シャティはグラフィックとミュージック入りのゲームブックだね。

この綺麗なストーリーの流れとコマンドに注目してね。

動きのよさにブッ飛んだけど……
ゼリアード

ゲームアーツ
機種 PC-88SR以降、PC-88VA
媒体(価格) 5D(7,500円)

ゲームアーツの新作だよ

つねに異色なゲームを発表しているゲームアーツの新作「ゼリアード」は、アクションRPGだ。洞窟界、鐘乳洞界をはじめ、さまざまな世界を旅して目的を果たすというものである。各界は、地下迷路を横から見たような作りになっている。ツタを登ったり、崖から飛び降りたりと真田広之顔負けのアクションで各面をクリアしていかなければならないんだ。当然各面の最後にはボス的存在の魔獣がいるので、そいつを倒さなければ先へ進むことは不可能。そのほかにも、数々の謎や住民の力を借りなければ、1面をクリアすることもままならないぞ。

会話をしながら、オイシイ情報を聞きだすんだぜ！

見よっ！ この血しぶき、グラフィックは、おみごと……。

明解でもない迷路。ツタをつたって歩きまわれ。

最後に一言

でもさ、つねに新しいものを狙っているゲームアーツとしては売れ線を狙いすぎてしまったって気がする。ゲームアーツは目新しく良いものを出さなくてはならないと思っているから敢えて小言をいっちゃった。グラフィックや動きの素晴らしさを生かしてもうひと味加わると最高なんだけどな……。

（文／たけじゅん）

オーッ、雰囲気モンだねっ、これは。

ジンギスカンが、来たぞ！
蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

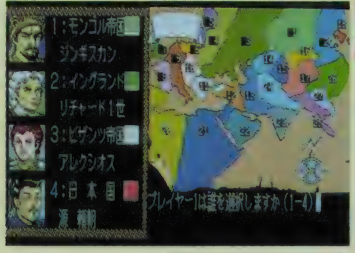
光栄
機種 PC-98、88シリーズ
媒体(価格) 5D(9,800円)

娘を嫁がせれば、安心さ！

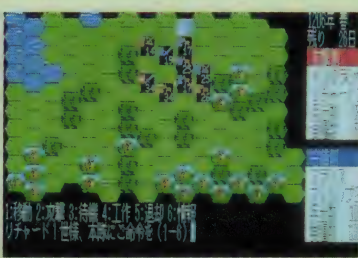
シミュレーションゲーム一筋の私こと、ヘックス石井が、今回紹介するゲームは、光栄の「蒼き狼と白き牝鹿（ジンギスカン）」である。

このゲームは、以前発売されていたゲームを、システムは変えずに新たにコマンドを追加して再度発売したものだ。前作との違いで感じるのは、とにかくケタ違いに敵が強くなったことである。今までなら、1：1.5くらいで楽勝で占領できた敵地が、今回は1：2でも勝てなくなった。

さきほどコマンドが増えたと書いたが、〝人事〟に〝婚姻〟というコマンドが加わったことが最大の特徴。国王（族長）は、自分の8歳以上の娘を将軍や将軍候補に嫁がせ、婚姻関係をもたせることによって絶対裏切れないようにできる。多いに活用しよう。

世界編は、4人のキャラクターがいるから自分の好みで世界を征服してくれ。

光栄は、やっぱり光栄

蒼き狼と白き牝鹿には、もちろん光栄のシミュレーションゲームの「信長の野望」や「三国志」のシステムがふんだんに導入されている。だから操作性もよく、ジンギスカンの世界帝国の中を手軽に冒険していくことができる。

ただ、光栄のシミュレーションゲームだけあって、数多

犬猿の仲のイギリスとフランス。絶対に征服してくれる。

いいのさっ！おもしろければ――クリムゾン

クリスタルソフト
機種 PC-88SR以降
媒体(価格) 5D(7,800円)

クリスタルソフトのハマリゲーム

操作性やストーリーが非常に単純だけど、のめりこみやすいRPGが得意なクリスタルソフトから、かなり気合いの入ったゲームが出た。「クリムゾン」がそれである。さっそく、具体的な内容に迫ってみたいと思う。

まず、読者の目を引くのは、比類なく美しいグラフィックだろう。そう、クリムゾンはグラフィックにとくに力を入れており、すべての敵や各イベントが手抜きのないグラフィックでドーンと現われる（残念ながらアニメーション処理は使われてない）。これだけでも買って得した気分にさせられてしまうぞ。

また、ゲーム展開は最近流行の物語調（小目的を達成することで最終目的につながるという最近ハヤリのアレです）なので、難しい謎解きというよりもストーリーを堪能するという感じだね。

もちろん、地下迷宮もあるけど、かんたんにマッピングできるのでそれほど迷う心配はない。

とってもクリスタルなタイトル さすがクリスタルソフトだ。

なるほど、最初はパドーラの勇気を見つけ出せばいいんだな。

正統派、RPG路線がうれしい

ゲーム進行も正統派RPG路線なので新しい知識はなんにも必要ないんだ。

敵との戦闘は、最初は1人対複数の敵で苦しいが、敵の攻撃はほとんど当たらず、のちのち仲間を加えられるので苦戦を強いられることはあまりない（だから、初期のレベルアップも、かんたんなのだ）

遺跡の谷に到着した。美しいビジュアルが不安感をかき立てる。

しかし、ただ1つ不満なところは「ドラゴンクエスト」にちょっと似ているところだね。

最近はパソコンゲームがファミコンに押されてファミコンに似せて作るようになったような気がする。でも、パソコンはファミコンにはない良い部分をいっぱいもっているのだからオリジナリティは捨てないでほしい。

ということで、結論を言ってしまえば、〝このゲームはおもしろい〟ということだ。ゲームバランスだってよくとれているから、システムにいらだちを感じることはない。ひさびさの逸品と言っても過言ではないだろう（こんなに、ほめちゃっていいんだろうか）。あとは、ここに掲載されている写真を見て興奮するなり、想像するなり、好きなように楽しんでくれ。

ではまた、来月の徹底研究のページででも、お会いしょう。

（文／たけじゅん）

この3つの像と同じ色の玉を胸にはめ込んだ新たな展開が……。

待望の宝箱を発見。中から出てくるのは宝？ それともホコリ？

くあるコマンドの使い方を1つ1つ覚えるのが、ちょっとたいへん。でも、本格的シミュレーションの味わいは、格別だぞ。

（文／ヘックス石井）

コツコツとオルドに入って、子供を増やせば、裏切られないぞ。

各国の姫のグラフィックを見るのが、一番の楽しみだったりして…。

今月の御白洲

ここ1～2ヵ月に発売されたソフトを一刀両断してしまう恐ろしいコーナー

新作スクランブルで紹介できるソフトってやっぱり数が限られてるし、取材したときと実際の出来の差なんてのもあるよね。そこでこのコーナーで一言レビュー！

マイト&マジック
とにかくおもしろい。少しずつイベントをこなしていくと解きあかされる謎。3D画面になれるまで、少しとまどうかもしれないがぜひ、プレイしてほしい作品の1つ。◎

アンドロギュヌス
下方向へのスクロークアクションゲーム。アイテムありボスキャラありの娯楽作品。△

電脳水滸伝
アドベンチャーゲームとして、その操作性でプレイヤーを唖然とさせること間違いなしの作品。？

リトルコンピュータピープル
RPGで殺したり殺されることに飽きた人におススメ。コンピュータの世界に住む女の子を見て、たまにはノホホンと過そう。△

今月の◎。マイト&マジック

Oh! X68000

FIRST 創刊号 ISSUE

今月の材料
●マンハッタン・レクイエム（リバーヒルソフト）
●アルカノイド2（シャープ）
●ツインビー（シャープ）

たけじゅん ガリ、何のゲームやってんの？

我流子 X68000のコーナーができちまったんで「マンハッタン・レクイエム」をやってんだよ。正月休みはX68000とアドベンチャーで決まりだぜ。

じゅん ガリはそういうややこしいゲームが好きだなぁ。

ガ バカいってんじゃないよ。やってみればおもしろさがわかるんだよ。これだからアクション畑で育った人間はきらいなんだ。マンハッタン・レクイエムっていえば、モヘップ⒁が最高の評価をつけてるんだぜ。まあ、PC-98版より画面もワイドに見やすくなったし、マウスが完全に対応していて好きな場所にウィンドウを開けるから操作性もバッグン。ストーリーだっていうことなしの作品さっ！

マンハッタン・レクイエムのオープニング。画面がとても綺麗だから、ぜひ見てほしい。

ゲーム画面。マウスで好きなところにウィンドウが開けるので、ホラ、このとおり！

捜査の進行状態や個人のデータがわかるので、活用したいね。

じゅん ここにあるディスクは何？

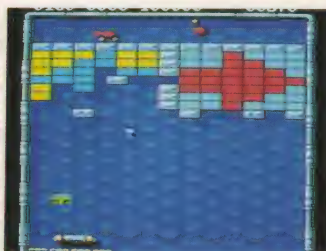
ガ アルカノイド2。

じゅん え！ アルカノイド2が出たんだ。よし、さっそくやってみよう（無造作にマンレクのディスクを引き抜くたけじゅん）。

ガ ムムム……。

じゅん おー、さすがにX68000だ。グラフィック的には何もいうことないぞ。画面構成も記憶の限りでは同じものになっている。これだけ完ぺきに移植されていては文句のつけどころもないぞ。しかし、このゲームはちょっと古いし、1がファミコンで普及してしまったから売れるかどうかが問題だな。まあ、完ぺきさを求めるなら別だけどね。よし、もう1ゲームやってみよう。

ウーン、レトロ。やっぱり、ブロックくずしゲームなんだなぁ。

ガ もういいだろ、オレにマンレクやらせろよ。

ヨーシ、たくさん出てくるアイテムを使って、全面クリアするぞ。

おなじみツインビー。ウーン、いかん、早くパワーアップせねば死んでしまう。

こんなことで喧嘩していないで2人プレイができる「ツインビー」でもやろうぜ。このツインビーはビデオ版とまったく同じに作ってあるんだ。だから、その昔ツインビーでハマった者にとってはこたえられないんだぞ。

じゅん よし、それじゃ力を合わせて全面クリアしようぜ！。

ガ ほーら、どこから見てもツインビーだろう。

じゅん あたりまえだろ。ガリが能書きたれてるうちに、こちとらフル装備になっちゃった～い。

ガ たけじゅん、最近お前、おごりがあるぞ、ブツブツ…。

どうだい、このパワーアップ。このアイテムを取っただけある。（我）

危ない予言の部屋

まず、危ない予言をする前に1987年のX68000ソフトを振り返ってみよう。「レリクス」「ゼビウス」「スペースハリアー」「マンハッタン・レクイエム」などなど移植ものがほとんどの年だった。このことは、68000の開発環境がまだ整っていないことを意味してるのかもしれない。と、考えると今年の見通しも、はっきりいって暗いかもしれない。

しかし、68000のハードがビデオゲームの移植に適しているということを忘れてはいけない。シャープから発売される「ツインビー」「アルカノイド2」をはじめ、電波新聞社の「源平討魔伝」や「ドラゴンスピリット」など、もう調べだしたらきりがない。しかも、○社が「AB2」を作るとか、S社がN社の「R」を移植してるとか「さらうどん」を食べているという情報もある。

はっきりいって、今年の68000は、明るいんでないかい？ （文／謎の予言者）

1 ハイドライド3

やっぱり1位かという感じだね。でも、続編ものだけに、1位安泰は難しいかも。来月の順位が気になるゲームだ。

2 ぎゅわんぶらあ自己中心派2

息の長い売れ線になりそう。ゲームアーツお得意のアニメーション処理も盛り込まれているから一見の価値ありだ。

3 マイト アンド マジック

多彩なマップとシナリオをもった移植版ゲーム。しかし、オリジナリティーを持っているので損はさせない。

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1	今月の注目ソフト	ハイドライド3(T&E)	RP	PC-88SR以降	5D(7,800円)
2	今月の注目ソフト	ぎゅわんぶらあ自己中心派2(ゲームアーツ)	N	PC-88シリーズ	5D(6,800円)
3	今月の注目ソフト	マイト アンド マジック(スタークラフト)	RP	PC-98/88シリーズ、X1シリーズ、FM77AVシリーズ	3.5/5D(9,800円)
4	今月の注目ソフト	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン(光栄)	S	PC-88シリーズ	5D(9,800円)
5	↓	信長の野望・全国版(光栄)	S	X1シリーズ、FM-7/77シリーズ、MZ-25、PC-88SR以降/98シリーズ	5D(9,800円)
6	↑	ザナドゥ(日本ファルコム)	AC RP	PC-98/88SR以降、X1シリーズ FM-7/77AVシリーズ、MSX(2)	3.5/5D ROM(7,800円)
7		F-1スピリット(コナミ)	S	MSX(2)	ROM(5,800円)
8		ウシャス(コナミ)	AC	MSX(2)	ROM(5,800円)
9	↓	イース(日本ファルコム)	AC RP	PC-98/88SR以降、X1シリーズ	5D(7,800円)

傾向	↑ 前月から急上昇	↓ 前月から急降下	今月の注目ソフト	ジャンル	AC アクション	AD アドベンチャー	RP ロールプレイ	S シミュレーション	N ノンセクション

★協力店　うつのみや片町店　真光無線　ヤマギワ玉川店　ソフトクリエイト　パソコンショップ・ハドソン　栄電社テクノ名古屋　富士音響マイコンセンターRAMI

セガ

1 グレートゴルフ

とんでもないコースばかり出てくるように見えるけど、慣れればへーキさ。２Ｐだとさらに盛り上がるぞ！

2 グレートバスケットボール

とにかく、グレート。とくにパラメータが設定できちゃうところがグレートだぜっ‼ それにしてもこの1位と2位は意外だ！

3 覇邪の封印

マークⅢ初の本格派ＲＰＧ。バックアップ機能もあるし、ＢＧＭも最高！
セガ人なら必ずほしい１本。

ランク	傾向	ゲーム名	メーカー・定価
1	↑	グレートゴルフ	マークⅢ・5,000円
2	↑	グレートバスケットボール	マークⅢ・5,000円
3	↓	覇邪の封印	マークⅢ・5,800円
4		ナスカ'88	マークⅢ・5,000円
5		マスターズゴルフ	マークⅢ・5,000円
6		どきどきペンギンランド	マークⅢ・5,000円
7	🌀	ファミリーゲームズ	マークⅢ・5,000円
8	↓	ファンタジーゾーンⅡ	マークⅢ・5,500円
9		ワールドサッカー	マークⅢ・5,000円

ファミリーコンピュータ

1 桃太郎伝説

少年ジャンプ400万部の力は大きい！ 日本の昔話をうまくアレンジしてＲＰＧにしてしまった。いまだに入手困難。

2 F1レース

この本が出るころには集計結果が出ているはず。キミは全国レベルかどうか……。タイムを縮めたときの気分はサイコー！

3 SDガンダム

戦略シミュレーションゲームのわりに、キャラクターがカワイイ。敵国の首都を陥落させることができるかな？

ランク	傾向	ゲーム名	メーカー・定価
1		桃太郎伝説	ハドソン・5,800円
2		Ｆ１レース	任天堂・3,500円
3	🌀	SDガンダム	バンダイ・3,300円
4		パンチアウト	任天堂・5,500円
5	🌀	ルパン三世	ナムコ・3,900円
6		新鬼ヶ島 後編	任天堂・2,500円
7		聖闘士星矢	バンダイ・5,500円
8	↑	サイドポケット	ナムコ・3,900円
9		つっぱり大相撲	テクモ・4,900円

★協力店　●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）集計期間は昭和62年11月１日から12月５日まで。※このランキングは上記協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

過激に変化するA・BIIのグラフィック。もうほとんどのゲーセンではバージョンアップされ、人気は高まるばかり！

1 アフターバーナー(セガ)

軽快なリズムのBGMにノッて、草原のハイウェーをブッ飛ばす。すべてのコースを走破したプレイヤーも多いんじゃないかな。

2 アウトラン(セガ)

撃つか撃たれるか！ つねにこの2つの選択しか許されない戦場で、キミは人質を救出するのだ。無事任務をはたすことができるか！

3 オペレーションウルフ(タイトー)

ゴングが鳴ったらキミはリングの上。名も知らぬゲーセンあがりのキミが対戦するのは世界最強の男たち！ さて、試合のゆくえは!?

4 ヘビーウェイトチャンプ(セガ)

ランク	傾向	ゲーム名(メーカー)	
5	⬆	忍(SHINOBI)(セガ)	現代風アレンジの忍者アクションゲーム。
6		ダブルドラゴン(タイトー)	敵のアイテムを奪い、悪党どもをやっつけろ。
7	⬇	ミッドナイトランディング(タイトー)	大型ジェット旅客機のシミュレーション。
8		ストリートファイター(カプコン)	パンチングボタンをたたくこぶしに力が入る。
9		SRD(データイースト)	突然変異の法則をキミは知っているか！

★協力店 ●ゲームファンタジア渋谷 ●プレイシティーキャロット巣鴨 ●テクモファンシティ水道橋 ●J＆B神田 ●ゲームセンターニュー光 ●ウイルトーク池袋 ●キャンディ東花園 集計期間は昭和62年11月1日から11月30日まで。

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。また、麻雀ゲーム、カードゲームは対象から除いています。

Beep 読者プレゼント

3周年特大プレゼント

創刊3周年を記念してカンパーイ！ てなわけで、今月はちょっとビッグだぞ!!

応募要項

★このプレゼントページの応募は52ページの「愛読者カード」に切手を貼ってご使用ください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してくださいね。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにね!!(パソコンソフトの場合は、機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入)
★締切 昭和63年2月8日必着
★発表 本誌4月号(3月8日発売)誌上

1 HB-F1II(MSX2) 1名

提　供：ソニー
定　価：29,800円
●毎秒最高24発連射、実力に合わせて楽しめるスピードコントロール機能付きのスゴイやつ。今大人気のMSX2をキミに。

2 セガ・マスターシステム 3名

提　供：セガ・エンタープライゼス
定　価：16,800円
●新時代のゲームマシン。FMサウンド、連射装置付きだから、おもしろさ倍増だ。

3 SJ-9800TB 3名

対応機種：パソコン、ファミコン、セガ、PCエンジン
提　供：シグマ電子
定　価：8,500円(コード別売) 〈P122参照〉
●先月号にも登場した、ゲーセン感覚のジョイスティック。PCエンジンにも対応するぞ。

4 ゲームリピーター 3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　供：ホリ電機
定　価：6,500円
●「あのゲームのエンディングを友達に見せたい」という人には格好のゲームプレイ再生マシンだ。

5 SDステーション 3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　供：ホリ電機
定　価：4,980円
●付属のヘッドホンを使えばゲームミュージックをステレオライクな音で聴けるハイパーユニット。

6 レーザーコマンダー 3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　供：ホリ電機
定　価：3,900円
●ミニコマンダーの親分格のコントローラーだ。耐久性にも優れているから安心して使えるぞ。

7 ミニコマンダー 3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　供：ホリ電機
定　価：1,980円 〈P123参照〉
●形は小さいけれど、毎秒最高40発連射、キャリングケース付きのスーパーコントローラー。

8 スーパーコントローラーII 3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　供：バンダイ
定　価：3,200円
●セルフロック、メモリー、コマ送りなどのスーパー機能を満載したコントローラー。

9 FMサウンドユニット 5名

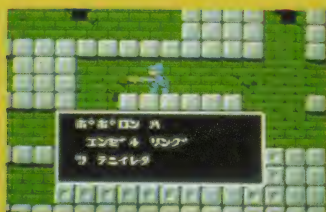
対応機種：セガ・マークIII
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：6,800円
●これを付ければマークIIIの音が大変身。対応ソフトも増えてきたぞ。

10 ラピッドファイヤーユニット 10名

対応機種：セガ・マークIII
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：1,500円
●キミのかわりにケイレン撃ち(?)をやってくれる便利なアイテム。シューティンゲームに最適！

11 シュウォッチ・プロ 10名

提　　供：ハドソン
定　　価：1,200円
●時刻表示から、〝いいかげん時計〟なんていうヘンな機能まで、5つの機能を持ったおもしろウォッチ。

12 ガリウスの迷宮 3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：コナミ
定　　価：4,900円
●魔城伝説IIなんだけど、ファミコンではじめての魔城シリーズなんだ。

13 ドラゴンスクロール 2名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：コナミ
定　　価：5,300円
●ゴールドドラゴンの化身フェラムか、使命を受けてクロマドラゴンの復活をくいとめるRPG。

14 ファミトレ大運動会 2名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：バンダイ
定　　価：4,900円 〈P70参照〉
●運動会というには、あまりにも苛酷。みんなヒーヒーいって楽しめるぞ。

15 カラオケスタジオ 2名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：バンダイ
定　　価：7,500円
●オプション20曲も追加され、本格的子供用カラオケとしての地位も確立された！

16 エキサイティングボクシング 3名

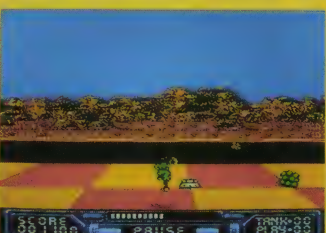
対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：コナミ
定　　価：7,980円 〈P73参照〉
●風船人形つきで、まさに体汗ゲーム。的確なパンチが、キミに勝利を呼ぶ！

17 メタルギア 3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：コナミ
定　　価：5,300円 〈P14参照〉
●MSXからの移植（異色？）タクティカルロールプレイング。めざすは最終兵器メタルギア。

18 ファイナルファンタジー 3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：スクウェア
定　　価：5,300円 〈P45参照〉
●地上にふたたび平和をとりもどすため、4人の戦士が現れた。6種類の職業から選び、戦え！

19 JJ 3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　　供：スクウェア
定　　価：4,500円
●3Dシステム対応の〝とび出せ大作戦〟の強化版。3Dシステムのご用意を！

20 アフターバーナー 5名

対応機種：セガ・マークIII・マスターシステム
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,800円
●4メガの第1弾は、言わずと知れたド迫力シューティング。天地逆転感覚を体験してくれ。

21 ファンタシースター　5名

対応機種：セガ・マークIII・マスターシステム
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：6,000円　〈P41参照〉
●これからのゲームの方向性を予感させる大作。これこそ真のアニメ処理だぜ。

22 スーパーワンダーボーイ ―モンスターワールド―　5名

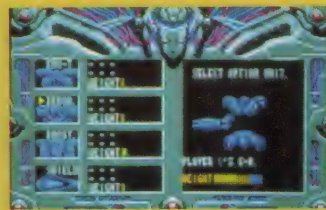
対応機種：セガ・マークIII・マスターシステム
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,500円　〈P16参照〉
●ゲーセンで大人気の痛快アクションの移植作。細かい演出が変えてあって、グーだ‼

23 メイズウォーカー　5名

対応機種：セガ・マークIII・マスターシステム
提　　供：セガ・エンタープライゼス
定　　価：5,000円　〈P18参照〉
●セガ3Dゲームの第2弾。飛び出すというより、テレビの中にへこんでいく感覚が不思議！

24 妖怪道中記　3名

対応機種：PCエンジン
提　　供：ナムコ
定　　価：4,900円　〈P101参照〉
●たろすけの冒険はPCエンジンにまで広がった。PCエンジンユーザーを増やすか？Ⓒ㈱ナムコ

25 ガーリーブロック　3名

対応機種：MSX 2
提　　供：日本テレネット(株)
定　　価：6,800円　〈P24参照〉
●自分の作ったロボットがリンクスネットの中で戦いを始める！　キミの敵は全国MSXユーザーだ。

26 沙羅曼蛇　2名

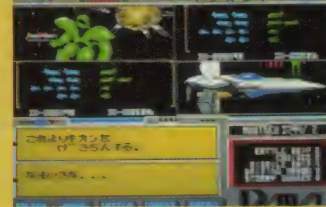
対応機種：MSX
提　　供：コナミ
定　　価：6,800円　〈P28参照〉
●MSXでここまでできるのか⁉　と思わせられる1本。しかし、とにかくムズカシイ！

27 シャロム　3名

対応機種：MSX
提　　供：コナミ
定　　価：5,980円　〈P109参照〉
●ナゾのしかけ方が強烈なので、ギャグ連発の軽いノリにだまされるとイタイ目にあうぞ！

28 ダイレス　3名

対応機種：MSX 2
提　　供：日本テレネット(株)
定　　価：6,800円　〈P24参照〉
●人工知能搭載のあのダイレスがリンクス対応のネットワークゲームになった！

29 ディーヴァ(リンクスモデムセット)1名

対応機種：MSX
提　　供：日本テレネット(株)
定　　価：19,800円　〈P24参照〉
●宇宙を背景に1000の星の陣取り合戦。1000人同時参加可能な、完全オンラインゲームだ！

30 NGA II　2名

対応機種：MSX
提　　供：日本テレネット(株)
定　　価：14,800円　〈P24参照〉
●リンクス専用のパソコン通信モデム。ネットワークゲームに参加するには絶対必要なアイテムだ。

31 水龍士　3名

対応機種：PC-88シリーズ
提　　供：しゃんばら
定　　価：7,800円
●マニガ家松田紘佳によるグラフィックに見とれながら、水の世界を冒険しよう。

32 YAKSA　5名

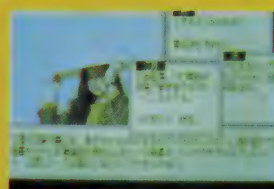
対応機種：PC-88SR以降
提　　供：ウルフチーム
定　　価：7,800円
●戦国時代を背景にした超伝奇アクションゲーム。謎また謎のストーリーも、なかなかのもんだよ。

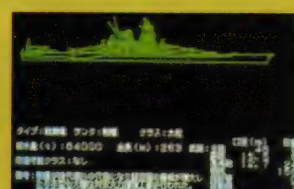
33 イース　3名

対応機種：PC-88 SR以降
提　供：日本ファルコム
定　価：7,800円
●気楽に楽しめちゃうアクションRPGの傑作。解き終わった後のサワヤカな快感がたまらないぞ。

34 ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称！強豪雀士編　3名

対応機種：PC-88シリーズ
提　供：ゲームアーツ
定　価：6,800円
●自己中Iと組み合わせれば、なんと合計24人と対戦できる。さらに、タコ討伐戦モードもついてるぞ！

35 ドーム　3名

対応機種：PC-88SR以降
提　供：システムサコム
定　価：9,800円　〈P125参照〉
●夏樹静子原作の小説をゲーム化。小説を読むようなプレイ感覚と画像取り込みのグラフィックが新鮮。

36 太平洋の嵐　3名

対応機種：PC-98シリーズ
提　供：G.A.M.
定　価：12,800円　〈P83参照〉
●太平洋戦争を完全にシミュレートした戦略級のゲーム。アメリカ太平洋艦隊をたたきつぶせ！

37 魂斗羅／グラディウス／ツインビー　各1名

対応機種：VHS（ビデオ）
提　供：コナミ
定　価：各3,500円
●コナミゲームをビデオで心ゆくまで楽しもう。ふだんは見られない画面も見れるぞ！

38 カルノフテレホンカード10名

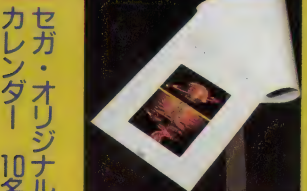
提供：ナムコ
●昔は悪人、今は神の召使いカルノフのテレカ。これを持てば、キミも怪力大道芸人だ。©㈱ナムコ

39 サンダーブレードテレホンカード　5名

提供：セガ・エンタープライゼス
定価：1,000円　〈P4参照〉
●セガ体感ゲーム第7弾は戦闘ジェットヘリ。急上昇と急降下の感覚はたまらないぜ！

40 サンダーブレードジグソーパズル　5名

提供：セガ・エンタープライゼス
定価：800円（予価）　〈P4参照〉
●テレホンカードと同じイラストのジグソーパズル。うーん！　なんかいいなあ。

41 セガ・オリジナルカレンダー　10名

提供：セガ・エンタープライゼス
●セガのオリジナルカレンダー。部屋に飾れば、もうキミも1人前のセガ人だ。

42 ガーディック外伝　3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　供：アイレム販売
定　価：5,500円　〈P15参照〉
●○ナックの再来を思わせる高速スクロールシューティング。デカキャラとの対決がキモチイイゾ！

43 女神転生ポスター&メモ帳　30名

提供：ナムコ
●大魔王ルシファーを倒すために立ちあがる中島と弓子。あの感動をもう1度。

44 ガーディック外伝ポスター　5名

提供：アイレム販売
●ファミコンゲーム「ガーディック外伝」のイメージイラストが巨大ポスターになったぞ（残念ながら写真は小さいが……）！

45 ファンタジーナイトポスター　10名

提供：システムソフト
〈P49参照〉
●こちらはファンタジーナイトのポスター。システムソフトのポスターは最近いい味出してるね。

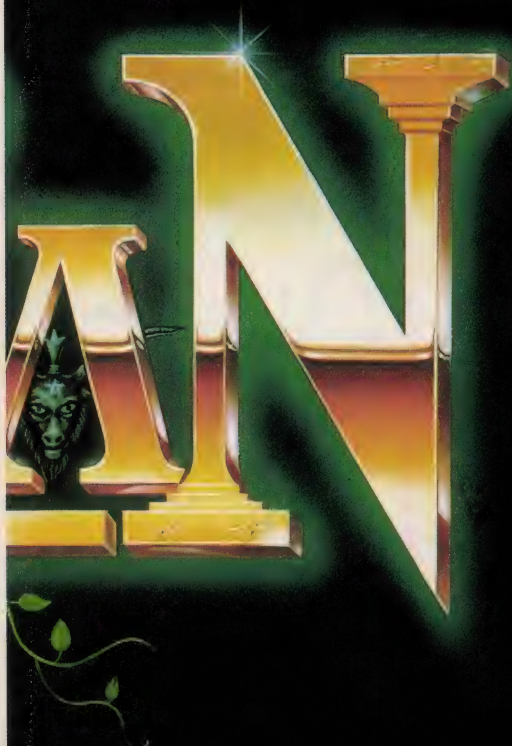
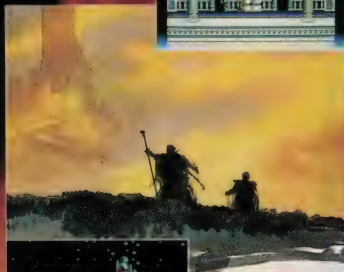
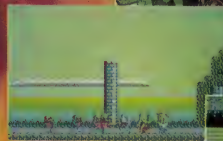
46 レインボーアイランドテーブルポップ　5名

提供：タイトー
〈P105参照〉
●エクストラバージョンも出ることになって、ますます人気もアップしてるぞ。

47 新明解ナム語辞典　5名

提供：日本ソフトバンク
定価：5,000円　〈P64参照〉
●黒いプラスチックの表紙が大評判のナム語辞典。5名しかプレゼントできなくてゴメン。

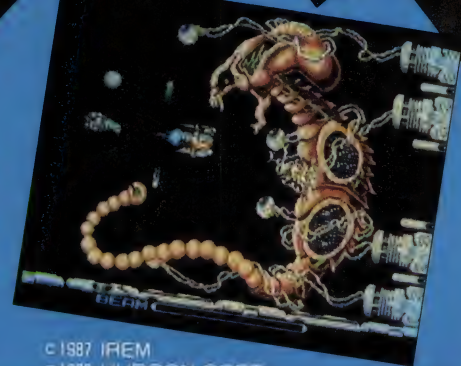
48 セガ ハイテク図鑑Vol.2　5名

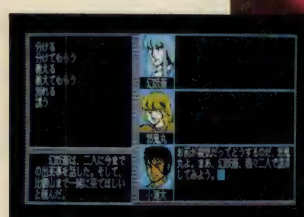
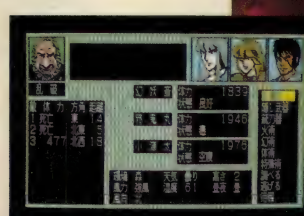
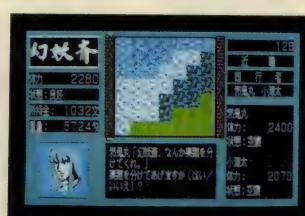
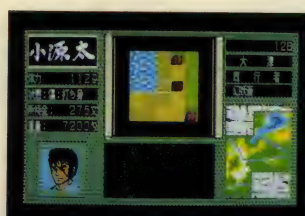
提供：日本ソフトバンク
定価：600円
●エイリアンシンドローム、SDIなどの攻略法を満載した、セガ人の必須アイテム！

自然で不思議な国。
ここは新たに創造された魔法の世界。
他に類を見ないフル画面フルカラー高速スクロール、ビジュアル効果で迫力の120種類の魔法の数々、大きさも動きのアルゴリズムも違う様々なモンスター、キャラの設定と成長、時間の概念、魔法の体系など今までにない新しい試みでいっぱい〃 シナリオはそれぞれが1作品に匹敵する内容を持ち、ある時は地底のダンジョン、深い森の中、荒涼たる砂漠、湿地帯など様々なモンスターとの戦いと、多くの謎解きでくりひろげられ、次の15話で構成されています。
消えた王様の杖
町の平和を司る王様の杖がゴブリンによって盗まれてしまった！
乱れた町を元に戻すため一刻も早く杖をとりかえさなくてはならない。
ルシフェルの水門
モンスターによってつくられた水門によって町の水源が止められてしまった。
水門をひらくカギとなる3本の剣をあつめ町にうるおいをとりもどす。
囚われた魔法使い
町の偉大なる魔法使いが、行方不明となった。
とうやらモンスターによって囚われの身となったらしい。
場所は地底の要塞だ。彼を早く助けなければならない。
暗黒の魔道士
町の征服をたくらむ暗国の魔道士が復活した。
彼は黄泉の国より怪物どもを呼び出し再び町に君臨しようともくろんでいる。
彼の野望を打ちくだかなければならない。
不老長寿の水
ある日のこと、王の命令によって不老長寿の水を探していた戦士が目的のものを見つけたといった便りを最後に消息をたった。
王はたたちに戦士の行方をさぐるようにふれを出した。
暗き沼の魔法使い
暗い沼の奥に人をだまして喜んでいるひとりの年老いたドラゴンが住んでいた。
ある娘がドラゴンにだまされ沼の奥でガマの姿にされてしまったことを知ったソーサリアンたちは彼女を救うために力をあわせた。
メデューサの首
古代から忌みきらわれていた蛇の怪物メデューサが、とある村をおそった。
村人は戦うひまもなく石にされてしまった。怪物から村を救え！
紅玉の謎
静かな森に、血のように赤く輝く宝石が降ってきた。森の生き物たちは紅玉の光にまどわされた。紅玉を破壊し再び森に平和を取り戻すのだ。
呪われたクィーンマリー号
新たなる冒険を求めて海に乗り出した彼らの前に立ちはだかる黒い影。
船の上を舞台とした、人間ドラマの背後に見えかくれする謎の呪いと死の恐怖に立ちむかえ。
氷の洞窟
狂った修道師の実験によって、洞窟の中は北の果てのように凍結してしまった。
しかもその寒波は王国内をも凍らせようとしている。
洞窟内に忍びこみ、寒波の原因を取りのぞくのだ。
ロマンシア
緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが……。
呪われたオアシス
砂漠に唯一のオアシスが砂漠の王ルワンによって汚されてしまった。
オアシスを元に戻すにはルワンの城にある聖水をオアシスの中に注がなければならないというのだが……。
盗賊たちの塔
誰もおとずれなくなった古城に盗賊たちが住みつき強奪を重ねている。
そこにとらわれている人たちが戦士たちに助けを求めてきた。
とらわれの人々を救い出し盗賊たちを倒せ。
失われたタリスマン
このところソーサリアンの町は奇妙な事件が数多く起こっていた。夏だというのに雪が降ったり木が突然枯れてしまったり……。自然をあやつる石タリスマンに何かあったのではないだろうか、そんなうわさが飛びかった。
天の神々たち
その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとがソーサリアンの町へやってきた。「神々が天罰を下された」彼らは口々に叫んだ。このことを調べようと幾人かの冒険者が村へ向かった。
天の神々たち
SORCERIAN
消えた王様の杖
呪われたオアシス
好評発売中
★挿入曲60曲以上
★豪華マニュアル（180ページ）
PC-8801mkⅡSR以上
5"2D（5枚組）
定価9,800円

機種	メディア	価格
PC-8001mkII SR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8001mkII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8001mkII SR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-9801E	8インチ2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM128K)	ディスク	¥7,800

＊ディスク2枚組の場合も、シングルドライブでプレイできます。

機種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
X1C/F/turbo	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥5,800

※前作「ザナドゥ」がなくてはプレイできません。

Enjoy Hudson
Necromancer
指がさわぐ。目がすわる。
2人を選んで一緒に旅立とう。
いよいよ1月22日発売！
予価 ¥4,500
邪聖剣ネクロマンサー
巨大な邪悪を倒すため、邪聖剣ネクロマンサーを手に入れろ。
いま、まさに命をかけた冒険の旅が始まろうとしている。
5人の勇者の中から2人を選んでスタートするリアルRPG。
主人公はキミ。助けを呼ぶのはまだ早い。
c 1988 HUDSON SOFT
c H.R.Giger
●宿屋でパワー回復!! ヒットポイントは宿屋で回復。明日の戦いのため、覚せいの言葉を聞き出せ。
●道具屋で何を買う？ 薬草やたいまつ、飛行石なとか売っている。買っておくと必ずいいことがあるぞ。
●魔法屋を見つけろ!! 魔道書を買って魔法ポイントをアップすれば、強力で新しい魔法が使える。
●動く!! 血が出る!! 100種類以上の敵キャラが動きながら迫ってくる。リアルな流血シーンも見ものだ。
PC Engine
好評発売中
★功夫
★ビックリマンワールド
★上海
★ビクトリーラン 栄光の13,000キロ
★カトちゃんケンちゃん
ピーシーエンジン PC Engine
HE system
●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの意味です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。
★今春発売決定★
アールタイプ R-TYPE
ゲームセンターのあの迫力が
ついにキミの部屋でも楽しめる。
話題のニューシューティングゲーム。
異次元空間を打ちくだけ。
c 1987 IREM
c 1988 HUDSON SOFT
★今春発売予定★ ビクトリーライフ 戦国麻雀 密林伝説 ピンボール（仮称） 野球（仮称）
HUDSON GROUP HUDSON SOFT
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL03-260-4622
営業所 札幌・東北・名古屋・大阪・福岡

◆PC8801SRシリーズ
PC8801mkⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH/VA/FA/MA
好評発売中!
価格 9,800円
◆X1シリーズ
好評発売中!
◆PC9801シリーズ
好評発売中!
5″2D 5枚組, 5″2HD 2枚組
5″2DD 4枚組, 3.5″2DD 4枚組
価格 各9,800円
◆FM-7/77, MSXも
開発中!
株式会社ブレイングレイ
TEL 03-499-6943
資料請求券
ビーフ
2月号

噂のブレイングレイ
進撃開始!!

★今春、ゲームの常識は完全に打ち破られる!!

シミュレーション・ロールプレイング・アドベンチャー、その全てのジャンルを超越したアバンダント・ゲームが誕生した。
空前絶後の2000KBに迫る大容量は、ついに新しい時代を築きあげはじめた…。

- オープニング・グラフィック……114枚
- イベント・グラフィック……180枚
- キャラクター・グラフィック……190枚
- オリジナルBGM……67曲
- 物の作り方、忍術 etc.……55種類
- 忍び武器、忍び道具 etc.……112種類
- ゲーム・MAP……42箇所
- メッセージ・データ量……50,000語以上
- 登場キャラクター数……53名
- 敵キャラクター数……75名
- イベント数……51箇所
- 隠しコマンド、隠し処理……多数

新感覚ファンタジーシミュレーションゲーム

hibernia

肉体を持たぬ一つの精神体があった。
長い間、空間を漂い続けた精神体は一つの世界にたどり着いた。
「ハイバーニア」は「風・火・水・地」の4つの力が支配する世界。平たい皿のような形をした巨大なる「大地」。2つの月が、そして太陽がその周囲をかけ巡る。
「ハイバーニア」は魔術や精霊といった神秘的なものが存在する聖地。そこには様々な人々が生活をしている。
「ハイバーニア」にたどり着いた精神体に異変が起こった。精神体は「ハイバーニア」の支配する4つの力によって、4つに引き裂かれてしまったのだ。精神体はその姿を再び回復するため、4人の民の助けを借りることにした。
風の民、火の民、水の民、地の民に……。
4つに分裂した精神体は4人の民の潜在意識へと入り込み、個々の資質を糧に、その姿を回復させようと試みた。そして、それは4人を冒険へと旅立たせるのであった。
4人が冒険により得る経験はなにを意味するのか？
精神体は4人の民に何を求めているのだろうか？

PC-8801SR以降(V2モード使用)
5"2D大容量490Kフォーマット2枚組…定価8,800円

PC-9801シリーズ‥予価8，800円
X1シリーズ……………移植決定

水の民　地の民

火の民　風の民

ハイバーニア

- 四季により変化するマップ
- マップの数約106,000HEX
- 地形の種類約150
- アイテム数約130
- 4つに分かれたステージ
- 12のパラメータ
- 4つのゲームシナリオ
- 時間、季節や環境に対する変化
- FM音源対の音楽約50曲
- ファンクションキーとテンキーによる簡単操作
- イベントに対する柔軟性

〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・アニメーター・移殖者募集　アルバイト可

HEART SOFT　ハート電子産業㈱
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F　TEL045-461-6071㈹

〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所氏名・電話番号明記の上、左記に現金書留でお申し込み下さい。※送料サービス

アーケードゲームの人気タイトルを収めたオールアバウト・アイレム

G.M.O.
RECORDS

irem
IREM CORPORATION

空前絶後の超大作！R-TYPE完全収録!!

収録曲:R-TYPE(TITLE～COIN～BATTLE THEME～BOSS THEME～RETURN IN TRIUMPH/MONSTER BEAT～BATTLE PRESSURE～THE END OF WAR/CONTINUE～BUTSU BUTSU…～洞窟に潜むモンスター～SCRUMBLE CROSSROAD/夢の島～母胎～LIKE A HERO～SCORING)/快傑ヤンチャ丸/妖獣伝/ムーン・パトロール/キックル・キューブル/LODE RUNNER/LODE RUNNER・バンゲリング帝国の逆襲/LODE RUNNER・魔神の復活/LODE RUNNER・帝国からの脱出/MR. HELIの大冒険/TITLE BACK～THEME/VOLCANO/BLINK～BOSS THEME/NAME

LP:ALR-22921 ¥2,200 CT:ALC-22921 ¥2,200 CD:28XA-199 ¥2,800

●特典:R-TYPE楽譜、解説書付

1/25 ON SALE

GMO INFORMATION

[今後GMOで予定されているレコード]

コナミ・ゲーム・ミュージック Vol. 4（仮題）
カプコン・ゲーム・ミュージック Vol. 2（仮題）

[GMOテレフォンサービス開局／]

GMOレーベルの情況、ニュースをいち早く伝えるため、GMOテレフォンサービスを開局／毎月ホットな情報を流していますのでぜひ聞いてください。（毎月20日に内容が変わります。）

03(452)1939

※電話番号は間違えないように正確にかけてください。

GMOアソシエイツ第2期会員募集のお知らせ

VGM好きのみんなが、集まって作るVGMファンクラブ。GMOアソシエイツが再び募集を開始したョ。毎月1回のGMOレコード情報新聞や、3ヶ月に1回のみんなで語る情報交換紙など内容は、盛りだくさん。会費も半年1200円と安くなって新装開店だ。
まずは、下記の送り先まで60円切手を貼った封筒を同封して送ってネッ。折り返し入会案内を送ります。

〒210 神奈川県川崎市幸区遠藤町26 大瀧方
GMOアソシエイツ「入会案内書希望」係まで

Alfa

THE SEGA HIGH-TECHNIC PICTURE BOOK

セガ・ハイテク図鑑 Vol.2

好評発売中!

定価600円

「エイリアンシンドローム」
●各面ボス徹底研究
「SDI」●必勝テクニック
「ファンタジーゾーンII」
●パーフェクト攻略
「覇邪の封印」●完全マスター
「あんみつ姫」
●秘伝テクニック
「エンデューロレーサー」
●徹底ガイド

COMPUTOLOGY BOOKS

ムーグ・ノイマン・バッハ

対談●細野晴臣VS鈴木慶一
【音楽とテクノロジーの波打ち際で】

対談●甘利俊一VS近藤譲
【コンピュータはバッハを夢見る】

インタヴュー●冨田勲
【ムーグ博士の大いなる遺産】

シンセサイザーやコンピュータなどのテクノロジーは、音楽に何をもたらしたか。五人の精鋭が語るポスト現代「音楽」のゆくえ。

一月二〇日発売／四六判 定価一二〇〇円

THE SEGA HIGH-TECHNIC PICTURE BOOK

セガ・ハイテク図鑑 Vol.3

・「アフターバーナー」
「ファンタシースター」など
徹底攻略ガイド。

4M(メガ)パワー炸裂(さくれつ)だ!

2月
発売予定/定価600円

1988年はおもしろい。

保存版 GS(ゲーム・サウンド)倶楽部

=1コイン組曲をアーキテクチャーする!=

NEWゲームの楽譜はもちろん、
ゲームサウンドのすべてを
この1冊に集約!

1988年2月発売予定
著者:冨田丈,氷水芋吉 ほか

内容
ゲームサウンドの歴史
サウンドクリエイター入門
ゲーム別サウンド解析
ゲームミュージック楽譜集 ほか

豪華2枚組ソノシート付!!

日本ソフトバンク出版事業部 SOFT BANK

好きなの選べるこの賞品

- A賞……50組 100名様 東京ディズニーランドペアでご招待
- B賞……100名様 マクドナルドギフトカード(1,000円相当)
- C賞……100名様 全国共通図書券(1,000円相当)
- D賞……100名様 ソフトバンクオリジナルトレーナー
- E賞……100名様 参加ソフトメーカーグッズセット
- F賞……500名様 ソフトバンクオリジナルペンシルセット

A賞はパスポート券(入場券+1日フリーキップ)のみのプレゼントです。

〈応募方法〉
まずは△シールの貼られているパソコンゲームソフトをお買い求めください。次に官製ハガキに△シールを貼って、住所・氏名・年齢・電話番号・そして君の欲しい賞品のどれか1つを明記して、あとは、送り先を書いてポストに投函するだけ。じっと祈って待ちましょう。

〈応募先〉〒102 東京都千代田区九段南2-3-14 靖国九段南ビル2F
(株)日本ソフトバンク ありがたやキャンペーン係宛

〈締切日〉昭和63年3月31日迄(3/31消印まで有効)

〈抽選日〉昭和63年4月上旬(発表は発送をもってかえさせて頂きます)

〈注意〉お1人様で何度も応募できますが、当選本数はお1人様1本とさせて頂きますのでご了承ください。

SOFT BANK ㈱日本ソフトバンク
ソフトウェア事業部

本 社:〒102 東京都千代田区九段南2-3-14
靖国九段南ビル2F
TEL.03-237-0965 (ありがたやキャンペーン事務局)

SEGA®

●マスターシステム、マークIII対応。

先進4メガ・FMサウンド

最強4メガ、超人気ゲームを完全移植！

アフターバーナー

AFTER BURNER

4メガ ¥5,800

リアルな動きと空前のスケールで、爆発的な人気のゲーム"アフターバーナー"が、驚異の4メガとFMサウンドで登場。ゲームセンター版の面白さを完全に移植。体験したことのないグラフィックスとスリルが、いよいよ君のものになる。

セガがつくると、RPGはこうなる！

PHANTASY STAR

ファンタシースター

4メガ(バックアップ機能付)¥6,000

「パルマ」「モタビア」「デゾリス」の3つの惑星を舞台にくりひろげるSFロールプレイングゲーム。迫力の4メガとFMサウンド。そしてアニメチックに動くグラフィック。キャラクターがマシンで移動するなど、新しいゲーム展開がいっぱいだ！

アフターバーナー ビデオ&ミュージックテープ プレゼント!!

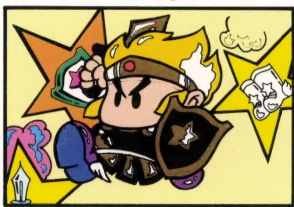
アフターバーナーを買うと、抽選でナント合計700名に、アフターバーナーのビデオソフトかミュージックテープが当たっちゃうぞ。詳しくは、アフターバーナーの遊び方説明書を見てください。

応募の締切り：昭和63年1月31日(当日消印有効)

●ポニー キャニオンから12月16日発売のビデオソフト「セガ アフターバーナー」

●アルファレコードから12月21日発売のミュージックテープ「SEGA体感ゲーム・スペシャル」

スーパーワンダーボーイ モンスターワールド

2M ¥5,500

業務用ビデオゲーム「モンスターランド」のアクションゲーム要素にロールプレイング要素をふんだんに取り入れたロールプレイングアクションゲーム。コミック調のキャラクターがゲーム展開に応じて上下左右にスクロールする変化に富んだゲーム内容。

メイズ ウォーカー

1メガ¥5,000(3-Dグラス別売予価¥6,000)

ビデオ新世代マシン

セガ マスターシステム

¥16,800

●3-Dアダプター内蔵

●FM音源内蔵

●連射機能搭載

マークIIIがFM音源対応マシンに

FMサウンドユニット

¥6,800

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(742)7068 本社消費者サービス係

Beep 1988 FEBRUARY 2
ビープ
昭和63年2月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻2号通巻40号
発行人・孫正義
編集人・笹口幸男
発行㈱日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
電話 営業03・261・4095 編集03・265・5808
定価390円

雑誌17659-2 T4911765902392 Printed in Japan